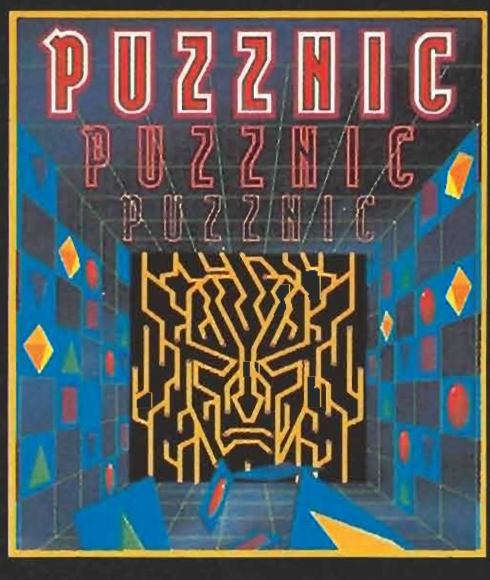

Segunda Época-Número 37
MICROmanía
Sólo para adictos
Extra VERANO
104 págs.
350ptas.
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
335 PTAS.
HOBBY PRESS
Ya están aquí los LEMMINGS...
...el juego más original del momento
CHUCK ROCK
Mapas, trucos y guía para llegar al final
Super Mapa de todos los niveles
TOKI
La mente del hombre, la fuerza del mono
ECTS 91: Te descubrimos todas las novedades del software mundial

UNA CLASE SUPERIOR

PUZZNIC
PUZZNIC
PUZZNIC

ES LA ULTIMA CONVERSION DE LA MAQUINA MAS FAMOSA DE TAITO.
MAS DE 144 NIVELES
UN JUEGO ESTRATEGICAMENTE SIMPLE QUE TE LLEVARA DE CABEZA

***SI TODAVIA NO CONOCES LA MAQUINA PRUEBA EL JUEGO!**



DISPONIBLE PARA:
PC
ATARI ST
AMIGA

BILLY THE KID

Billy the Kid es una historia épica situada en el Salvage Oeste; combina estrategia y acción arcade, para uno o dos jugadores. Podrás seleccionar ser:

BILLY THE KID Se convirtió en forajido para vengarse de los hombres adinerados que mataron a sus amigos en la guerra del Condado de Lincoln.

SHERIFF PAT GARRET Cumplidor de la ley y decidido a hacer respetar la ley, aun cuando signifique capturar a uno de sus propios amigos.

Nueve juegos de arcade unidos entre sí y que incluyen: el duelo entre los más rápidos, robo de ganado, asalto al tren y el robo al banco.

Efectos sonoros digitalizados con una increíble media hora de música midi.

Acción simultánea para dos jugadores usando dos ordenadores. Una historia de venganza y romance, donde sólo un hombre sobrevivirá en el inevitable y violento encuentro final.



DISPONIBLES PARA
PC
ATARIST
AMIGA













Sólo para adictos

Año VII. Segunda época - Nº 37 - Junio 1991 - 350 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Diseno
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodriguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Secretaría de Redacción
Mercedes Barrio
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
Tel. 7346500

Redacción y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 7347012
Fax: 3720886

Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, Km. 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Autoedición
HOBBY PRESS, S.A.
Megachrom
Clickart
Preycor 91, S.L.
Imprime
Altamira

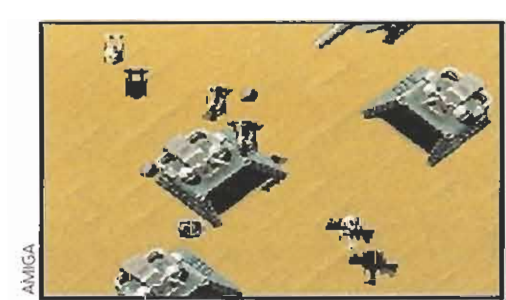
Representantes para Sudamerica
CIA. Española de Ediciones, S.A.
Juan Madera 1532
1290 Buenos Aires (Argentina).

Controlado por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la
Asociación de Revistas
de Información

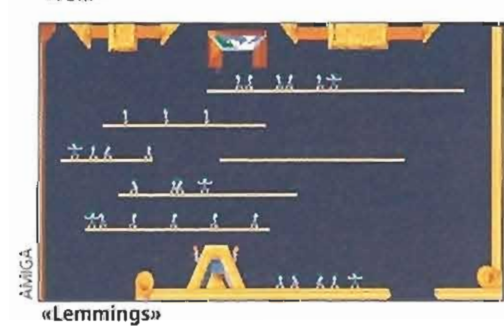
Depósito legal: M-15436-1985

En este número

Toki, el protagonista de una perfecta conversión de Ocean, comparte portada con los Lemmings, la plaga más divertida de todos los tiempos.


AMIGA
«SWIV»


AMIGA
«Toki»


AMIGA
«Lemmings»


AMIGA
«Chuck Rock»



SPECTRUM
«Extreme»

***A**unque es más que probable que cuando leáis estas páginas muchos de vosotros hayáis ya comenzado vuestras vacaciones de verano o estéis prácticamente a punto de hacerlo, nosotros, que no conocemos el descanso ni el desánimo a la hora de manteneros informados de todo lo que acontece en el mundo del software, hemos trabajado más duro que nunca para ofreceros un muy especial número extra con más páginas, más mapas y más consejos, trucos y cargadores que nunca.*

Puestos a no parar quietos hemos tenido tiempo incluso de hacer el equipaje y partir con rumbo a Londres, donde asistimos a la que se está convirtiendo en la cita anual más importante del software internacional, el European Computer Trade Show. Allí tuvimos oportunidad de reunirnos con toda la élite del mundo del video-juego y asistir "in-situ" a la presentación de todas las novedades que nos esperan desde este preciso momento hasta finales del presente año. Con todo este material hemos confeccionado un extenso informe gracias al cual os vais a poder enterar de todo lo que las más importantes compañías nos tienen preparado para los próximos meses.

También podrás encontrar en estas mismas páginas la lista completa de galardonados en Los Leisure Awards, que este año tuvieron como triunfadores absolutos a la reina de los 16 bits, Psygnosis, que fue elegida compañía del año y su último éxito, «Lemmings», que se hizo con el premio para el mejor juego. Para celebrarlo le hemos reservado un espacio de privilegio dentro de nuestros contenidos de este mes, donde os contamos todo acerca de estos bichitos tan encantadores pero tan extremadamente torpes.

Completos esperamos que asimismo os resulten los Patas Arriba que hemos elaborado sobre los tres mayores éxitos del momento, «Chuck Rock», un divertido arcade prehistórico que confirma el buen momento de Core, «Toki», una excelente conversión en la línea que Ocean nos tiene acostumbrados, y «Extreme», una colorista producción para 8 bits que os recordará al sensacional «Dan Dare III».

Como siempre en nuestras páginas de Punto de Mira tenéis una puntual cita con todas las novedades del mercado, así como un inquietante reto que afrontar con la nueva producción de The Sales Curve, «SWIV». Desde luego entretenimiento para la avalancha de tiempo libre que se os viene encima no os va a faltar, y aun así prometemos mantenernos al pie del cañón para llenar los mejores momentos de unas estupendas vacaciones. ¡A disfrutarlas!

La Redacción.



Vuelve la pulga





Probablemente muchos de vosotros tan sólo conozcáis de oídas uno de los juegos más legendarios concebidos por el software español, «La Pulga», creado por Paco Suarez y comercializado por la ya desparecida Indescomp. A pesar de su sencillez, y de que hoy en día su aspecto gráfico resulta casi carcajeante, lo cierto es que su tremenda adicción le llevó a conseguir una enorme popularidad tanto fuera como dentro de nuestras fronteras.

Han pasado bastantes años desde entonces, pero cediendo a la nostalgia Paco Suarez, hoy en día en las filas de Opera, ha puesto manos a la obra para realizar la segunda parte de aquel clásico, que ha sido bautizada como «Poogaboo (La Pulga II)» y que pronto, seguramente a principios del mes de Junio, podremos disfrutar en nuestros ordenadores.

Lo mejor de Dinamic en 16 bits





Desde hace aproximadamente algo más de un año Dinamic está produciendo versiones de 16 bits de todos sus juegos de 8 que consiguen un cierto nivel de éxito. Afortunadamente, lejos de cometer el error más frecuente en estos casos, intentar trasladar «a pelo» los programas, la compañía española se ha rodeado de un équipo de expertos programadores en el terreno de los 16 bits que están explotando al máximo las posibilidades de estas máquinas.

Buen reflejo de ello podrán encontrar los usuarios de Amiga en el pack que Dinamic acaba de lanzar, «Mega Box» que reune las versiones para este ordenador de juegos tan prestigiosos como «Navy Moves», «After the War», «A.M.C.», «Satan» y «Narco Police».

Recreativas Made in Spain



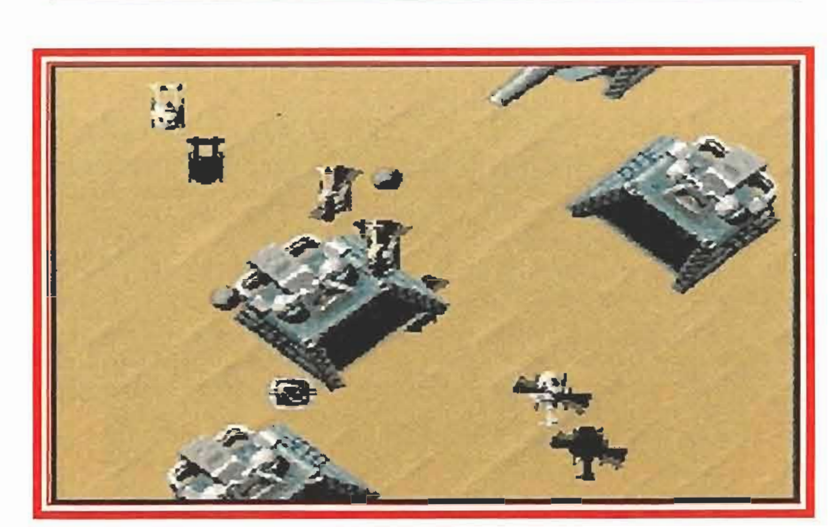


Gaelco es el hasta ahora desconocido nombre de una empresa española que se dedica a algo tan complejo y novedoso en nuestro país como es la fabricación de juegos para máquinas recreativas. Su última producción, «Big Karnak», ha sido presentada con notable éxito en varias ferias de ambito europeo, entre ellas el European Computer Trade Show, y nos permite introducirnos en un trepidante arcade que se desarrolla en el fascinante antiguo Egipto. Aunque no les va a resultar nada fácil competir contra las gigantes japonesas y americanas, desde aquí les deseamos la mejor de las suertes.

MEGA JUEGO

SWIV

Cuando The Sales Curve trajo hasta nuestros ordenadores títulos como «Silkworm» o «Saint Dragon», dejó plantados toda una serie de principios básicos acerca de su forma de entender lo que es un buen video-juego: adicción al máximo, aprovechamiento hasta el límite de las capacidades gráficas y sonoras del ordenador en que se trabaja, y una mayor valoración de la jugabilidad frente a otros factores secundarios como pudiera ser la originalidad.



MANO A MANO

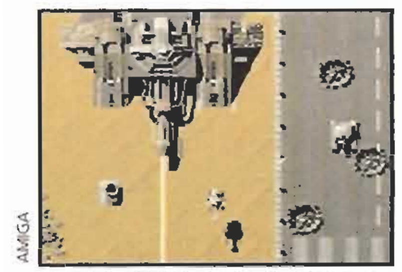
- STORM
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**

Su nuevo trabajo que ahora nos presentan, «SWIV», no sólo viene a ser una especie de segunda parte de aquel sensacional «Silkworm», sino toda una confirmación de lo dicho anteriormente. Es más, nos atreveríamos a decir que The Sales Curve ha llevado hasta las últimas consecuencias tales planteamientos, realizando un juego en que lo único que se ha buscado es conseguir que el jugador disfrute al máximo de su ordenador con un arcade clásico impecablemente diseñado.

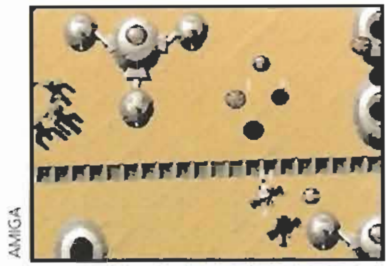
No es de extrañar por tanto que las únicas diferencias notables entre este «SWIV» y su antecesor «Silkworm» sean una cambio en la perspectiva utilizada, y la incorporación de una genial rutina dinámica de acceso a disco que nos evita la espera de carga entre fase y fase (los diferentes escenarios se leen simultáneamente a la par que jugamos nuestra partida).

Por cielo y por tierra

Por lo demás, «SWIV» conserva exactamente el mismo desarrollo e incluso los mismos protagonistas que «Silkworm», es decir un jeep y un helicóptero que pueden ser utilizados indistintamente por un sólo jugador, a menos que hagamos uso de la opción de juego simultáneo para dos personas, en cuyo caso cada una controlará uno de los dos vehículos para cooperar entre ellos.



La originalidad es un aspecto secundario en este arcade creado con moldes clásicos.

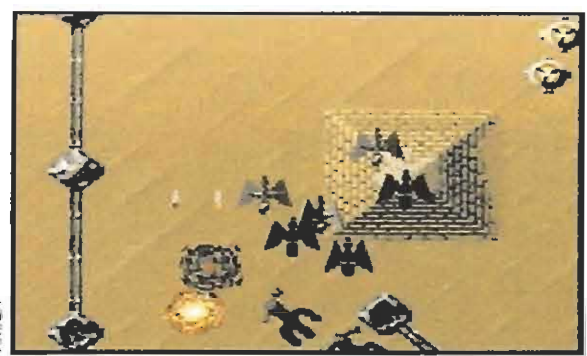


Nuestro objetivo es tan evidente como complejo de resolver: avanzar eliminando enemigos.

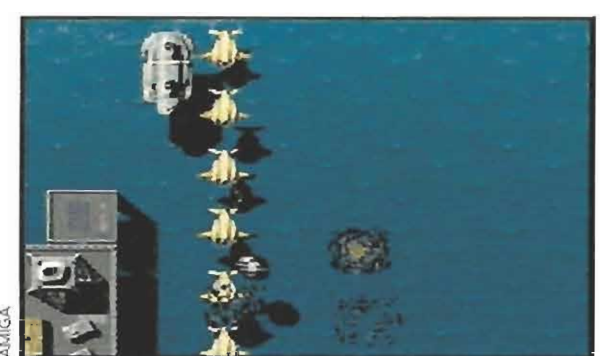
«SWIV» viene a ser una continuación sin muchas sorpresas del clásico «Silkworm».

CONSEJOS y TRUCOS

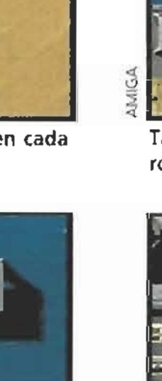
- *En general suele haber un escudo en las inmediaciones de las zonas donde aparecen los helicópteros-ganso; reserva su uso hasta que estos hagan aparición en pantalla, y entonces sitúate sin miedo sobre su zona central y dispara sin cesar hasta destruirlos.*
- *La mayoria de los enemigos atacan en oleadas partiendo de un mismo punto y siguiendo recorridos comunes; si permaneces estático disparando hacia ese punto los eliminarás uno a uno sin mayores problemas.*



Las trayectorias de algunos enemigos se repiten en cada nueva partida, lo cual permite memorizalos.

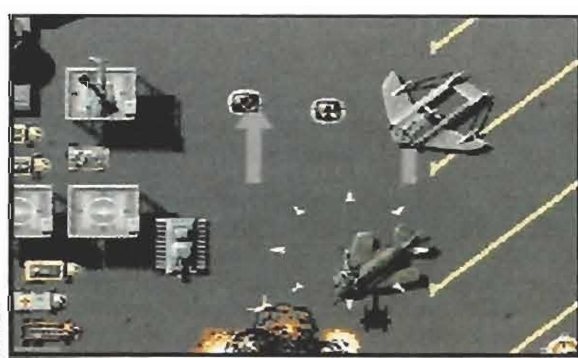


Tanto la melodía de presentación como los efectos sonoros contribuyen a crear la ambientación perfecta.





Una buena realización gráfica acompaña un trepidante arcade para nervios de acero.



Tras varias partidas averiguaremos dónde se encuentran los escudos repartidos por el decorado.



En la opción de dos jugadores cada uno de ellos controlará un vehículo dotado de sus propias características.



Como suele ser habitual si recogemos las cápsulas podremos conseguir ventajas de gran utilidad.

Estos tienen además diferentes características: por ejemplo el helicóptero puede sobrevolar sin problemas los diferentes obstáculos de los escenarios que por contra el jeep debe sortear, el helicóptero sólo dispara hacia el frente mientras que el jeep es capaz de hacerlo en diferentes direcciones, algunos disparos sólo afectan a uno de los dos, e igualmente ciertos enemigos sólo pueden chocar y destruir a uno de ellos. Esto conlleva que el manejo de cada vehículo es bastante diferente, y por lo menos en nuestra opinión, notablemente más complejo y dificultoso en el caso del jeep.

Nuestro objetivo en el juego es tan claro y directo como simplemente llegar hasta el final destruyendo en nuestro camino cuantos enemigos podamos, y dado que se incluye la mencionada rutina de carga dinámica desde disco, no existe una división clara entre fase y fase sino que los 16 escenarios diferentes que componen el mapeado están dispuestos en una línea vertical de 106 pantallas de largo que «scrolla» a medida que avanzamos en nuestra misión.

Cientos de enemigos

A lo largo del juego nos enfrentaremos a una ingente cantidad de adversarios de diferente agresividad y comportamiento, que en general podremos destruir con uno de nuestros de nuestros disparos, si bien alguno de ellos requeririrá una dosis extra de nuestra medicina de plomo.

Mención especial requiere la aparición de lo que los autores del juego han bautizado como helicópteros-ganso, que no es otra cosa que una de estas naves con esa curiosa forma, y que tras aparecer en pantalla dividida en diversas piezas, se agrupa para formar un único enemigo realmente difícil de eliminar, por ser vulnerable sólo su parte central y actuar las piezas laterales móviles de corazas.

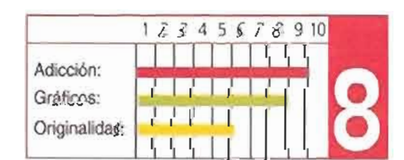
El premio conseguido por su destrucción es más que sustancioso, ya que tras explotar quedarán libres en pantalla las ya clásicas cápsulas que nos proporcionan diversas, todas ellas igual de efectivas, ventajas como inmunidad, disparos doble o triples o mayor velocidad de fuego para nuestro aparato.

La preciada inmunidad temporal también puede ser conseguida al recoger algunos escudos. Estos aparecen al destruir ciertas zonas de los decorados que, pasadas varias partidas, aprenderemos a distinguir fácilmente, lo cual es una gran ayuda.

Poco nuevo, pero mucho bueno

«SWIV» es como véis un auténtico compendio de lo mejorcito que uno puede encontrar en cualquier arcade que se precie de serlo. Por ello su desarrollo carece totalmente de originalidad y no nos ofrece nada que no hubiésemos podido ya disfrutar en otros juegos de este mismo estilo, incluido el propio «Silkworm». Lo que sí nos ofrece por contra, y en grandes dosis, es un derroche de adicción, jugabilidad, buenos gráficos, excelentes movimientos y «scrolles», y alucinantes efectos sonoros, que sí confieren al juego una espectacular calidad y que sí consiguen hacerle destacar muy por encima de otros competidores. Llegará un momento en que ni siquiera esto nos haga olvidar que no están dando lo mismo con un envoltorio diferente, pero hasta entonces la verdad es que no podemos sino sucumbir a la irresistible tentación de jugar partida tras partida con este increíble arcade.

J.E.B.



FLASH

Si yo tuviera un martillo





«Hammerboy» es el nombre de la nueva producción con que Dinamic está a punto de llegar hasta nuestros ordenadores, dentro de lo que podría considerarse curiosamente como la primera licencia de máquina recreativa que una compañía se da a sí misma.

El juego es un divertido arcade con sabor añejo en el que un pequeño personaje tendrá que impedir a martillazo limpio, en un desarrollo realmente frenético, que toda una horda de invasores le arrebaten la posesión del lugar que protege. Cuatro pantallas diferentes servirán de escenario para este continuo toma y daca, repitiéndose con progresiva dificultad a medida que avancemos en la partida.

Siguiendo la tendencia generalizada dentro del mundo del software, el juego combina en su desarrollo la sencillez con una adicción francamente peligrosa, aunque pese a todo su calidad gráfica y técnica queda a la altura de las demás producciones de Dinamic.

Avalancha de títulos para Megadrive



DICK TRACY

MEGADRIVE
ARROW FLASH



CRACKDOWN



SHADOW DANCER

Que el mercado de las consolas está creciendo a ritmo vertiginoso en nuestro país es algo que creemos ya a nadie sorprende. Buena prueba de ello es el continuo lanzamiento de nuevos cartuchos para cada uno de los diferentes sistemas, y en concreto para el modelo Sega Megadrive son cinco los lanzamientos que acaban de incorporarse a la ya extensa lista de juegos publicados hasta el momento.

Uno de ellos no necesita prácticamente presentación pues su nombre, «Dick Tracy», lo dice todo acerca de su protagonista y temática, que por cierto tiene muy poco que ver con la del juego que Titus desarrollará para nuestros ordenadores.

Los otros cuatro son sorprendentes conversiones de máquinas recreativas desarrolladas por la propia compañía japonesa, dos de auténtico renombre, «Crackdown» y «Shadow Dancer», y dos más desconocidas pero igualmente de elevada calidad, «Gain Ground» y «Arrow Flash».

RESULTADOS CONCURSO U.S. GOLD

Según sorteo realizado ante notario el ganador de la máquina **Roadblasters** ha sido:
David Díez Fernández de Madrid.

GUIAS DE SOFTWARE

LA BIBLIA DEL WORDPERFECT5



1060 Págs. **6.572 Ptas.**

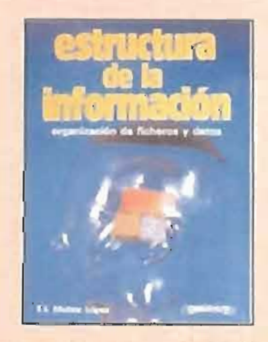
Uno de los procesadores de texto más populares llega ahora a su versión 5. El programa ha sido reformado de tal forma que se ha convertido incluso en una potente herramienta de autoedición que hará la competencia a otros paquetes de software que antes eran los únicos capaces de intercalar gráficos en nuestros documentos. Pues para manejar a fondo este complejo programa se ha escrito este libro, que no sustituye el manual pero lo complementa perfectamente.

Charles O. Steward ***

Anaya **NIVEL «I»**

PROGRAMACION

ESTRUCTURA DE LA INFORMACION



240 Págs. **1.375 Ptas.**

Cuando se quiere llegar a programar un ordenador lo primero que debe saberse es la forma en que se almacenan y se manejan los datos en la memoria de estas máquinas. El libro nos enseña, desde un nivel básico, el modo en que las computadoras controlan la información que reciben de sus programadores. El autor ha concebido la obra como un texto didáctico al que se pueda acceder sin ningún conocimiento previo, para conocer la relación entre informática e información.

F. J. Muñoz ***

Paraninfo **NIVEL «C»**

.PESIMO *FLOJO **NORMAL ***BUENO ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

ACTUALIDAD

DINAMIC ABRE NUEVAS FRONTERAS

Aunque muy pocas veces ha llegado a trascender hasta vosotros, nuestros lectores, os podríamos revelar que una de las costumbres favoritas de los chicos de Dinamic consiste en guardarnos celosamente sus más secretos proyectos para, una vez terminados, invitarnos a una presentación sorpresa, a la que siempre acudimos llenos de incertidumbre y barajando todo tipo de apuestas acerca de lo que nos preparan para dejarnos con la boca abierta, cosa que por cierto suelen coseguir en un cien por cien de las ocasiones.

El caso es que hace ya algunos días el teléfono de nuestra redacción volvió a sonar para poner de nuevo en marcha este casi ceremonioso ritual que, días después nos llevó a desembarcar con todo nuestro poder ofensivo –perdón, informativo–, en los nuevos dominios de la compañía española, que ha abandonado su cosmopolita sede de la Torre de Madrid, para trasladarse a una casi paradisiaca urbanización situada en las afueras de la capital.



Completado el inevitable trámite de agasajar a los invitados con una «visita turística» por las acogedoras instalaciones (¡deberíais ver cómo se lo montan estos chicos!), fuimos por fin conducidos al refugio donde las mentes pensantes y «programantes» de Dinamic ponen manos al ensamblador y al diseñador gráfico para convertir las grandes ideas en brillantes realidades.

Victor Ruiz, nuestro habitual maestro de ceremonias en estos casos, fue a la postre el encargado de revelarnos la incógnita que nos tenía ya en ascuas...

Ante nosotros, flamantes, ruidosas y llenas de colorido se encontraban dos espectaculares máquinas recreativas en pleno funcionamiento. Todo habría podido indicar que Dinamic iba a realizar un par de conversiones si no fuera por que una de ellas tenía un aspecto sumamente familiar: ¡«After the War»!; vaya, ¡y pensar que en uno de nuestros últimos encuentros Victor nos había confesado que uno de sus grandes sueños era precisamente realizar un juego para los salones arcade!

En efecto, la noticia estaba ante nosotros y su trascendencia era evidente: una compañía española se acaba de convertir en la primera empresa de software europea que abre sus miras hacia el mundo de las recreativas. «Hammer Boy» un divertido y frénetico arcade de habilidad que pronto será también versionado para los ordenadores domésticos, y «After the War» han sido los títulos elegidos para dar comienzo a una iniciativa que tendrá o no continuación en función de los resultados obtenidos en esta experiencia piloto, y cuya consecución, según nos confesaba el propio Victor Ruíz les ha ocasionado bastantes más problemas técnicos de los que incluso en el más pesimista de los momentos llegaron a imaginar.

¿ADIOS A LA PIRATERIA?





En rueda de prensa celebrada el pasado martes 14 de mayo, las cuatro principales distribuidoras de nuestro país, Erbe Software, Drosoft, Sistem 4 y Proein. S.A., hicieron públicos los resultados obtenidos en su esfuerzo común por desterrar la piratería informática de nuestro país, que les ha llevado a emprender acciones judiciales contra varias pseudo-empresas localizadas en diferentes puntos de la geografía española y dedicadas a la venta de software ilegal.

En un completo «dossier», donde quedaba reflejado desde el estado actual del mercado español traducido en cifras –alrededor de 6.000 millones de pesetas brutos se mueven dentro de nuestras fronteras– al desigual balance de ventas de software legal e ilegal –para algunos ordenadores la piratería alcanza hasta el 60 por ciento del mercado–, se informó a los diferentes medios que asistieron a la cita de los pasos dados en post de la erradicación del grave «cáncer» que viene, prácticamente desde su nacimiento, afectando al mundo del software profesional y de entretenimiento en nuestro país.

Comenzando por la inserción de avisos legales en diarios de amplia difusión, y continuando por la organización de un servicio destinado a localizar los posibles infractores y obtener pruebas destinadas a presentar la correspondiente denuncia ante los cuerpos de Seguridad del Estado, las distribuidoras han conseguido por fin una presta aplicación de lo contemplado por el Código Penal sobre la propiedad intelectual.

Confiemos en que esta iniciativa sea por fin eficaz al máximo, lo cual al fin y al cabo repercutirá en un crecimiento y mejora de la distribución de software en nuestro país, y quién sabe si quizás, si el mercado legal alcanzase las cifras que le debieran corresponder, todo este proceso acabe por desembocar en una muy deseable bajada de precios.

SIERRA®

King's Quest® V

ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER !

Por Roberta Williams

Comienza la mayor aventura en la historia de Daventry...

... y en Castellano.

CARACTERISTICAS

- *Primer juego de Sierra completamente traducido al castellano.*
- *Sencillamente los mejores gráficos que has visto jamás en un ordenador.*
- *No requiere teclear instrucciones. Un simple y nuevo entorno permite completar el juego sin tener que teclear ninguna.*



16 COLORES



16 COLORES

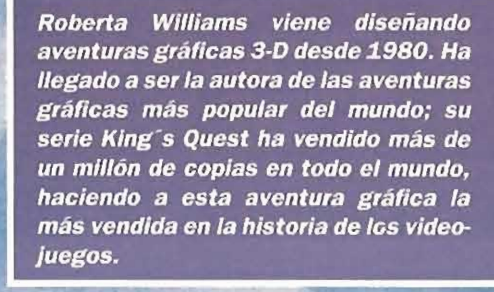


256 COLORES





256 COLORES



Roberta Williams viene diseñando aventuras gráficas 3-D desde 1980. Ha llegado a ser la autora de las aventuras gráficas más popular del mundo; su serie King´s Quest ha vendido más de un millón de copias en todo el mundo, haciendo a esta aventura gráfica la más vendida en la historia de los videojuegos.

Descubre por qué hay más gente que ha jugado con King's Quest que con cualquier otro juego.







SERRANO 240 - 28016 MADRID TLF. (91) 457 50 58

MANIACOS del Calabozo

Si crees que te vas a aburrir leyendo las próximas líneas, estás en lo cierto. No vamos a tener ni emociones, ni aventuras, ni nada interesante. No pensamos meternos en mundos mágicos y no va a haber imaginación por ningún lado. En fin, ésta no es una sección de RPG y yo no soy Ferhergón.

Que no, que todo era una broma. El menú de hoy va a ser bastante apetecible e interesante, o al menos eso espero. Hasta ahora hemos visto cosas sobre RPGs en muchas de sus facetas, pero no me he metido con los problemas de lógica que en ellos aparecen. Os recuerdo que distinguíamos, en un RPG de ordenador, entre problemas de índole estratégica –cómo abordar a los monstruos según su comportamiento–, y de índole lógica, en la línea de los juegos conversacionales.

Para ilustrar la primera clase, hablé recientemente del «Champions of Krynn». Hoy me voy a centrar más en la otra clase de problemas y para ello voy a ir al juego que ya todos habréis identificando con mi preferido: el «Bard's Tale II». Esto no quiere decir que sólo haya este tipo de problemas, obviamente no es así; por ejemplo, el «Dungeon Master» sigue una línea bastante diferente. En cualquier caso, como siempre, si el tema os interesa, hacédmelo saber y escribiré sobre los problemas en otros juegos. Para terminar, dejaremos que hablen otros maniacos. Ahora, vamos a lo nuestro, a ...

LOS PROBLEMAS DE LOGICA

Normalmente, para acceder a ciertos niveles o poder seguir avanzando o apoderarse de un objeto esencial tendremos que hacer frente a ciertas adivinanzas o secuencias de acciones de dificultad variable. Así pues, esta clasificación de problemas de lógica ya es válida: en general, estos consistirán en resolver una adivinanza o en dar con una secuencia acertada de movimientos.

En el «Bard's Tale II» predominan claramente los primeros problemas mencionados. Supongo que esto provocará el rechazo de todos aquellos que no se desenvuelven bien en inglés, idioma en el que lógicamente están las adivinanzas. No os asustéis, no es para tanto; el juego no plantea las adivinanzas "crudas", lo que sería muy aburrido. Por el contrario, en todos los niveles aparecen pistas, eso sí, en los sitios más recónditos. Dichas pistas pueden servir para resolver el primer problema que encontremos o para enfrentarnos a la misión global.

Dicho esto, podemos sacar dos conclusiones. La primera es que hay que recorrerse el mapa íntegramente apuntando al pie de la letra los mensajes que encontremos. La segunda es que la cosa no se hará tan cuesta arriba para los no angloparlantes (o similar), pues normalmente la palabra respuesta se encuentra en alguna de las pistas. Más adelante pondré algún ejemplo.

Por tanto, la mecánica del juego suele ser así, a grandes rasgos: hay un objetivo final, –en el que no me paro–, para dicho objetivo nos van dando pistas en cada calabozo. En cada calabozo hay que encontrar un objeto (una parte de la Snare) y para ello hay que sobrevivir a una prueba, para resolver la cual nos irán dando pistas en cada nivel del calabozo. Finalmente, para poder llegar a un nivel superior dentro de un mismo calabozo, a veces hay que resolver un problema que nos habrá una puerta.

Por supuesto, esta mecánica se despliega sobre un escenario plagado de agresivos monstruos, tesoros y hechizos, como en todo RPG que se precie. ¿Qué opináis? A mí me parece super, lo mejor. ¿Y a vosotros? Aprovecho para deciros que debe de haber salido ya el «Bard's Tale III» en Inglaterra y quizá dando la paliza entre todos a los distribuidores nos lo traigan para que lo disfrutemos. Sólo me queda decir ha sido creado para PC, Commodore 64 y Amiga. Lo siento, otra vez será



ELVIRA MISTRESS OF THE DARK

¿A que no os le esperabais? Probablemente a estas alturas la desesperación se habría apoderado ya de vosotros al observar que este mes no habíamos dado respuesta a todas vuestras preguntas sobre «Elvira», el juego que parece traeros de cabeza últimamente a una gran mayoría de los incondicionales de esta sección. Pero, cuando todo estaba perdido, lo visteis: ¿es una araña?...no, ¿es un dragón?..tampoco, ¿entonces?...es Ferhergón al rescate.

Antes de adentrarnos en los misterios que esconde esta espectacular "Señora de la Noche" os quiero advertir una cosa: este artículo no es un Patas Arriba y, por tanto, no os voy a dar la solución a palo seco. Yo, y ahora hablo por experiencia, prefiero que me resuelvan algún problema, esto es, que me den una pista, en los atascos a los que me enfrento, para así poder avanzar en el juego y, por tanto, disfrutarlo más. Vamos, que si no opináis lo contrario, voy a ir desvelando los misterios poco a poco para que podáis desatascaros y progreséis en vuestra tarea. Creo que de esta forma sacaréis más partido al juego. ¿Vale?

Que mejor punto de partida que vuestras propias preguntas. Respecto a ellas, hay tres que son las primeras en el "ranking", pues prácticamente todos las preguntáis. El primer desvelo os lo causa el monstruo que aparece en las catacumbas, con una piedra. Otro gran enigma es cómo abrir la rejilla que hay al fondo del pozo. Finalmente, os gustaría saber cómo hacer una bala de plata, que es la forma (acertada) de matar al hombre lobo que todos suponéis. Le sigue muy de cerca, por el número de cartas recibidas, la incógnita sobre el túnel de la cocina. Tranquilos, ya se irán viendo.

Bueno, pues tras todo el rollo previo, empezamos con algunas cosas sencillitas.

Esos ingredientes tan raros

Por ejemplo, la sangre del dragón (Dragon blood) que debe ser el ingrediente más difícil de encontrar. Está en las catacumbas, en los ojos de una de las calaveras que coronan las puertas que permiten el acceso a los sepulcros.

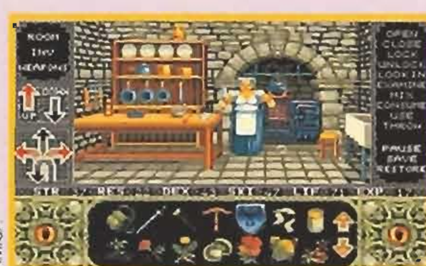
También dan problemas los bichejos: la araña (spider), el ciempiés (centipede), el escarabajo (beetle) y las tijeretas (earwig). Todos se encuentran en el interior de los calabozos y para encontrarlos deberás buscar en el mobiliario (cama, taburete, mesa...). Respecto a cómo cogerlos, cuando los hayas encontrado, se hace igual que con cualquier objeto.

Respecto al polvo de vampiro (Vampire dust) la gran mayoría sabe conseguirlo, pero diré cómo se hace para los más despistados. Se necesita la estaca (stake) que coges en el salón y el mazo (sledge hammer) del cobertizo.

Con ellos y, para más seguridad, con la cruz de la capilla podrás matar a la vampiresa del piso de arriba, clavando la estaca en su cuerpecito y usando luego el martillo. Como ves, David Olivares, de Madrid, sí sirve de algo matar a la vampiresa. Por cierto, David es el


AMIGA

Parece que el jardinero se ha dormido durante unos instantes.


AMIGA

¿Le gustará la sal a tan espléndida moza? No queda más remedio que arriesgarse.


AMIGA

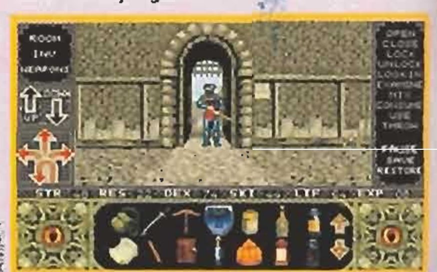
No hace falta entrar en el laberinto para perderse en el juego.


AMIGA

He aquí una llave, pero procura que no te vean los de Icona.


AMIGA

¿Qué nos espera detrás de esta misteriosa puerta? Cualquier cosa, seguro.


AMIGA

La salida está copada, tendremos que pelear, las palabras no siempre valen.



La aventura comienza aquí... ¿terminará algún día esta interesante pesadilla llamada Elvira?



Desagradable sitio. Conste que uno es un profesional, que si no de qué iba uno a arriesgarse.

primer maniaco que hace sus consultas incluyendo impresión de las pantallas en que está atascado; muy útil, por cierto.

Otra pregunta que hacéis algunos es sobre la puerta cerrada en el piso superior del castillo. No os preocupéis de ella, pues da acceso al dormitorio de Elvira. Por ejemplo, ahí es donde Elvira os recibe al comienzo del juego.

Y, por fin las llaves

Vamos ya a poner el dedo en la llaga. En este juego hay que conseguir seis llaves. De ellas, dos son muy fáciles y prácticamente todos las habéis conseguido. Otra es bastante fácil y la habéis conseguido la mayoría. La cuarta es fácil, pero no la ha encontrado casi nadie por problemas de estructura. La quinta es más difícil si bien todos os imagináis cómo conseguirla. Y, por fin, la última es muy difícil y no creo que haya muchos que se imaginen, siquiera, por dónde queda. Empecemos por las muy fáciles.

Desde luego, el capitán guarda una de ellas tras los papeles del tablón de su despacho. El problema reside en matarle, pero esto se consigue con paciencia y la suficiente destreza. Animo y al toro.

La otra muy fácil la tiene el halcón colgada de su pata, para lo que deberás matarle con una eficaz flecha y excelente puntería. Hasta aquí no creo estar haciendo ningún gran descubrimiento.

Una tercera llave se encuentra en la cámara de torturas, y se revela al tirar de la anilla que hay en el suelo. El problema que yo encontré aquí es cómo tirar de la anilla. Para ello debéis "cliquear" sobre ella y, manteniendo el botón pulsado, llevarla a INV.O sea, como si cogierais cualquier otra cosa. Con la llave se revelarán unos huesos (bones).

Vamos con la cuarta. Es fácil imaginar que en el túnel de la cocina debe de haber algo. Pues bien, ese algo es una llave. Para conseguirla deberéis iluminar el túnel, y para esto lo suyo es usar el hechizo "Glowing pride".

Hazlo y ponlo en el interior del túnel cuando Elvira lo abra. Obviamente, es fácil imaginarse la solución...si tienes el manual de hechizos que acompaña al juego original. Por supuesto, por mucho que os desgañitéis preguntando, no voy a deciros los elementos del hechizo, para lo cual me remito al citado manual.

Y vamos a la quinta, que es poseída por el hombre lobo. Para matarle necesitáis una bala de plata (exceso de imaginación). Y si no os digo nada más os quedáis como antes. Lo siento, pero mi mente retorcida no os va a dar la solución directa. Necesitáis la cruz de plata (silver cross), el recipiente (crucible) y...una flecha de la ballesta (bolt). Y ahora, cuidado con no quemarse.

Y sobre la sexta, no voy a decir absolutamente nada...por ahora.

Para terminar más pistas

Claro, no me voy a ir sin alumbrar un poco el camino para solucionar los otros dos problemas del ranking.

Respecto a la rejilla del fondo del pozo, se abre con la llave de hierro, que no se encuentra muy lejos del objeto del siguiente problema.

En cuanto al monstruo de las catacumbas, se le mata con una espada sagrada (holy sword) que encontraréis debajo de otro recinto sagrado si jugáis con algunas cosas sagradas y otras más bien infernales (como el anillo de una bruja). Je,je,je.

Y, de premio, un trabalenguas que os puede ayudar a encender el cañón de una de las torres. Necesitaréis para ello ALGO de la cocina que sólo se puede coger con ALGO de la cámara de torturas que sólo podrás coger tras hacer algo con ALGO de la misma cámara (y no es la sal).

Para terminar y que no os despistéis, os diré que sólo son llaves del cofre de Emelda las que son de oro (gold keys). Las demás tienen algún otro uso.

Espero que con esta ayudita vuestros problemas se resuelvan o, al menos, orientéis su solución. Por supuesto, os animo a continuar con vuestras preguntas si no resolvéis el problema con las pistas dadas. En caso de no recibir noticias vuestras supondré que habéis resuelto el juego con estas pistas y NO las aclararé más. Advertidos estáis. Hasta otra.

FERHERGON



Cuidado, esto está lleno de bichos repugnantes...puaff, que asco.



¿Valdrá el repollo para algo?, yo sigo prefiriendo la lechuga.



Si el hambre nos vence podremos arramblar con los víveres que hay en la alacena.



Tan limpio y tan pulcro que entran ganas de usarlo, pero creo que no es una buena idea.

Agradezco la colaboración de todos los maniacos que han permitido realizar este artículo y doy unas gracias muy especiales a Ester Parra, de Bilbao, que ha sido capaz de terminarse ella solita el juego y ha resuelto la mayoría de los enigmas que hemos comentado.

Dicho esto, veamos algún problema concreto que plantea el «Bard's Tale II» para que os hagáis una idea de lo que comentábamos. Estamos en las catacumbas de Ephesus, su tercer nivel. Lo recorremos entero y encontramos las siguientes pistas traducidas:

–Un grupo de gente enferma podría escapar donde los sanos caen.

–La llama ganada en la mano anciana dormiría al de las nubes.

–Después del "venenoso", chequearos para una cosa especial que parece común.

–La edad ante todo cuando el tiempo es corto, pues el último debe ser el primero.

Estas pistas nos ayudarán a resolver el problema para conseguir el primer trozo de la Snare. Lo primero que hay que hacer es explorar el escenario en que se desenvolverá el puzzle, para el cual, por cierto, tenemos un tiempo limitado ("tiempo corto"). Encontramos una fuente, un viejo guerrero, un gigante venenoso y al de las nubes. Al beber de la fuente, el grupo se pone enfermo. ¿Cuál es la solución? Bebemos de la fuente, como dice la pista 1. Reclutamos al viejo y matamos al gigante venenoso, con lo que aparece en nuestro inventario una "Torch!", tal y como dice la pista 3. La Torch! o antorcha es un objeto común pero con un signo «!» que lo hace especial. Por supuesto, el viejo irá el primero del grupo como dice la pista 4. Finalmente, siguiendo la pista 2, le damos la antorcha al viejo y nos acercamos al de las nubes, que se dormirá con lo que podremos alcanzar nuestro ansiado objetivo.

¿Qué, fácil o difícil? ¿Cómo lo veis? Informadme. Rápidamente, cedo espacio a los otros maniacos.

OTROS MANIACOS

Antes de nada, voy a deciros que el auténtico alud de preguntas sobre el «Elvira» ha provocado que en estas mismas páginas haya un especial dedicado a él. No más comentarios hasta entonces.

La desesperación comienza a cundir entre los usuarios de Spectrum y Amstrad. Por ejemplo, Javier Albelda, de Valencia, solicita con un HELP en mayúsculas direcciones para comprar RPGs para su Amstrad CPC. El problema está en que apenas hay fuera de España, no digamos aquí. Al decirme que tienes «Bloodwych» y «Heroes of the Lance» me lo dices todo, yo sólo tengo nuevas noticias del «Dragons of Flame».

Nacho Soler, de Barcelona, era nuevo en este tema. Supongo que algunas de las preguntas que me haces ya las has visto contestadas. Responderé las otras. Un RPG transcurre en calabozos y también fuera de ellos (bosques), pero es aquí donde está lo principal del juego siendo lo otro simple escenario.

Normalmente hay numerosos calabozos en cada RPG. Por lo que yo sé, en Inglaterra sí tienen bastante éxito los RPG. En USA también. En Francia, están un poco más avanzados que nosotros en el tema. Sí, hay juegos RPG accesibles por modem, pero no sé si en España habrá alguno, por lo que no te puedo dar los datos que solicitas.

Miguel Llorens, de Caudete (Albacete), creo que se lo va a pasar muy bien con su « Ultima IV». Me parece una buena elección en cuanto a calidad. Pero para empezar, quizá sea excesivamente complicado y lo veas poco (nada) espectacular gráficamente. Respecto a las series, poco suelen tener en común sucesivos episodios, en cuanto a tema. Sin embargo, suelen repetirse el sistema de juego y los personajes que manejas, si quieres. También suelen transcurrir en el mismo mundo. El origen de mi nombre es... hombre, no creerás que te lo voy a decir por las buenas. Quizá si me mandas el jamón de que hablas...

Francisco Zafra, pese a perderme el respeto (mira que dudar de que he terminado el «Elvira»), verá satisfecho uno de sus deseos pero poco a poco. El otro, referido a publicar sitios donde encontrar material RPG, supongo que ya habrá sido saciado en previos artículos.

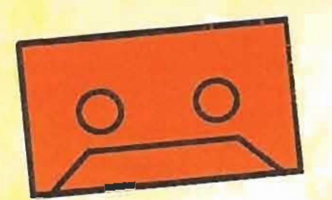
Mira que no me acaba de convencer lo de publicar direcciones de aquí para allá. Pero es que el club Erebor de Pamplona me manda la petición...en verso, como si fuera su novia o algo así. Ante esto, es imposible negarse, pero no os creáis que va a dar siempre resultado ¿eh? Ahí va la dirección: Club Erebor; c/ Emilio Arrieta, 13, 1 A; Pamplona 31002-Navarra. Y aprovecho para corregir la dirección ya dada del club Espada y Brujería. Es: c/ Cid, patio 4, puerta 18; Mislata (Valencia). Perdonad las molestias.

Y casi sin espacio para despedirme concluye, por desgracia, esta sección. Ya sabéis, el próximo mes más.

FERHERGON

*Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: **MICROMANIA** -Ctra. de Irún km 12,400-28049 Madrid **(Manicacos del Calabozo).***





GRANDES JUEGOS A



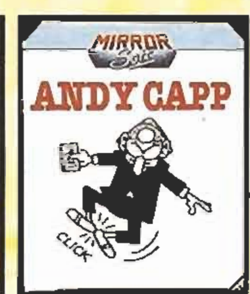
4 SOCCER
4 juegos de futbol para elegir...el no va mas para los adictos a este deporte: futbol de once, futbol sala de 5 contra 5, el futbol jugado en las calles(street soccer) y pruebas fisicas y de manejo de balon.

AMSTRAD · COMMODORE — **395** PESETAS



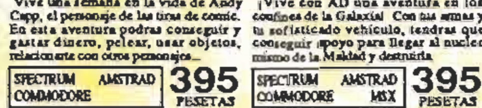
ALTERED BEAST
Has sido resucitado por los Dioses para salvar a la hija de Zeus. Podras adoptar extrañas naturalezas: hombre-lobo, hombre-tigre, hombre-oso, cada una con sus poderes. ¡Saca la bestia que hay en ti!

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **595** PESETAS



ANDY CAP
Vive una semana en la vida de Andy Capp, el personaje de las tiras de comic. En esta aventura podras conseguir y gastar dinero, pelear, usar objetos, relacionarte con otros personajes...

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **395** PESETAS





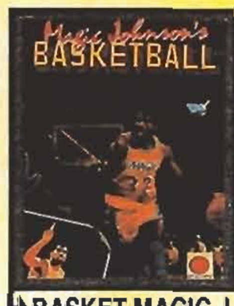
AVENTURA ESPACIAL
¡Vive con AD una aventura en los confines de la Galaxia! Con tus armas y tu sofisticado vehiculo, tendras que conseguir apoyo para llegar al nucleo mismo de la Maldad y destruirla.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **395** PESETAS



AVENTURA ORIGINAL
¿Sabias de la existencias de aventuras en mundos secretos y subterraneos, dominados por elfos y enanos? Magia, enigmatismo y sorpresa te esperan en cada uno de los rincones de este juego.

AMSTRAD · MSX — **395** PESETAS



BASKET MAGIC J.
Reconvertido de la popular maquina y presentado por el numero 1 de la N.B.A. Scroll total de pantalla. Campo de juego completo(dos canastas). Contraataques. Entrenamientos dirigidos por Magic.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **395** PESETAS



BATMAN
Batman, el superheroe mas vigente, te ofrece la posibilidad de vivir sus mas alucinantes aventuras del cine. Completa las misiones para eliminar a JOKER. El hit que ha sido numero 1 por mas tiempo.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **595** PESETAS



BLACK TIGER
¡Identico a la maquina! Hace siglos, cuando la tierra era un lugar oscuro y demoniaco, tres dragones infernales sembraron el panico y la destruccion. Solo tu puedes salvar al planeta del caos.

SPECTRUM · AMSTRAD — **595** PESETAS

BLASTEROIDS
Usando el empuje de tu nave, debes abrirte camino a traves de sectores plagados de meteoritos y naves enemigas. Resiste las balas de ataque de intensidad progresiva a la que te estan sometiendo.

SPECTRUM · COMMODORE · MSX — **395** PESETAS



CLASSIC GAMES
Coleccion de los cuatro juegos de mesa mas populares y jugados en todo el mundo. Contiene:

Ajedrez — Backgammon
Damas — Bridge (baraja americana)

SPECTRUM · AMSTRAD — **595** PESETAS



CONTINENTAL CIRCUS
De la mano de TAITO, el simulador definitivo del circo de la formula 1. El primer paso para competir con los mejores es lograr la clasificacion. Corre por 8 circuitos fielmente reproducidos.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **395** PESETAS

CORSARIOS
El programa de abordaje de piratas de mayor accion. Golpes, saltos, estocadas... Estas en el temido QUEEN OPERA rodeado por rudos piratas de la peor calaña. Ponte a su nivel y ¡matalos!

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **395** PESETAS



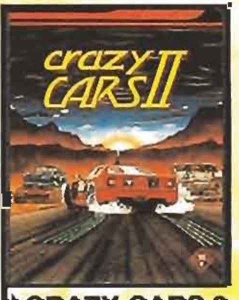
COSMIC SHERIFF
Eres el Sheriff de un satelite, en el que tienes que velar por el buen funcionamiento del mismo. Acaba, con tu laser, con los saboteadores y desactiva las bombas que han colocado en tu colonia.

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **395** PESETAS



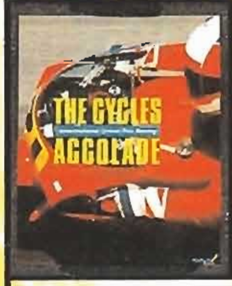
COZUMEL
Aventura conversacional en castellano. 1920. Los Mares del Caribe. Un naufragio. La misteriosa Yucatan no muy lejos. Adentrate en la indomita tierra que alberga la cultura Maya y sus secretos.

AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **395** PESETAS



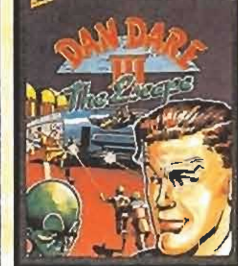
CRAZY CARS 2
En esta segunda parte, pilotas un FERRARI F.40, en una carrera contrarreloj con estafas, coches de lujo robados, polis corruptos... Solo si tienes la seguridad de vencer entra en el tema.

SPECTRUM · AMSTRAD — **395** PESETAS



CYCLES
El mejor programa de simulacion para amantes del motociclismo. Complicados circuitos, en los que deberas tumbarte en las curvas, acelerar y controlar la derrapada, reducir en las curvas...

SPECTRUM · AMSTRAD — **395** PESETAS



DAN DARE 3
La tercera entrega de la mitica saga de DAN DARE. Cuando de un juego hacen hasta una tercera parte siempre es por algo. Toda la accion, la intriga y la emocion de nuevo para ti en este arcade.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **395** PESETAS



DOBLE DRAGON 2
Sigue sin descanso la lucha en las calles. Esta vez con Billy y Jimmy deberas vengar la muerte de Marian. Pelea rabiosamente sin descanso hasta llegar al gran jefe y asi poder retarle a muerte.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **595** PESETAS



GI HERO
Una mision suicida, que solo esta maquina humana de matar, puede ejecutar. Tienes 24 horas para infiltrarte en el cuartel enemigo y recuperar los valiosos planos que han sido robados.

SPECTRUM · AMSTRAD — **395** PESETAS



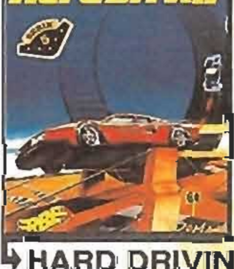
GONZALEZ
Lo que mas le apetece al tipo mas vago de Mejico es echarse una buena siesta. Pero terribles pesadillas se ciernen sobre el, convirtiendo su descanso en una aventura frenetica.

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **395** PESETAS



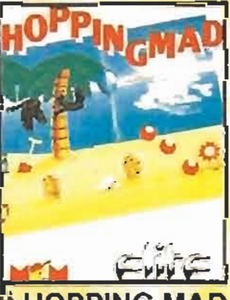
GRYZOR
La potente maquina recreativa de KONAMI, adaptada a ordenador por OCEAN. Reproduce toda la accion y belicismo del arcade original. ¡¡ Combate a muerte por tu vida !!

SPECTRUM · AMSTRAD — **595** PESETAS



HARD DRIVIN
El simulador de coches de mas fantasia del mercado. Con loopings de hasta 360 grados, cambios de rasante, derrapes, puentes levadizos en movimiento... Vision realista en 3D del exterior.

SPECTRUM · AMSTRAD — **395** PESETAS



HOPPING MAD
Sencillo y adictivo juego de accion de niveles. Salta alrededor de los peligrosos paisajes y trata de coger los globos, que te permitiran ir hacia nuevos escenarios y pasar de fase.

SPECTRUM · AMSTRAD — **395** PESETAS



HUMPHREY
Si te lo quieres pasar bien, con Humphrey no te vas a equivocar. Niveles de colorido y adiccion sin limite. Colorea los cuadrados de cada fase para cuando lo consigas, pasar a la siguiente.

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **395** PESETAS



IKARI WARRIORS
El hit de los arcades, en el que tienes que avanzar por una selva, en la que te van saliendo todo tipo de enemigos. Pueden jugar dos jugadores simultaneamente combinando sus fuerzas de ataque.

AMSTRAD — **395** PESETAS



INFILTRATOR
El simulador de helicoptero de combate que reune accion, estrategia y experiencia como claves. Si no te asustan los juegos complejos, con muchas teclas y funciones deberias experimentarlo...

SPECTRUM · COMMODORE — **395** PESETAS

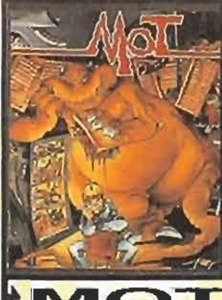


KICK OFF 1
El juego de futbol mas aclamado por la critica...y por los usuarios. Sencillo de jugar, dificil de doblegar. Scroll rapido y claro. Faltas y tarjetas. Dribblings. Tiro controlado. Cabezeo de cornera. Contras...

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **595** PESETAS

MORTADELO 2
Debido al profesor Bacterio, una gallina se ha comido un microfilm con los resultados de la proxima quiniela. La TIA les envia a recuperarlo. Pero ellos desconocen los nuevos poderes del ave...

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **595** PESETAS



MOT
Cruza con MOT la puerta de la imaginacion. Te espera la aventura mas fantastica que la union del comic y el ordenador haya creado. Con cantidad de graficos. Doble caja. 2 cintas.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **395** PESETAS



NINJA SPIRIT
Lucha con espadachines ninja, Samurais, Ninjas gigantes, misticos hombres cometa, lobos y mosqueteros. Recorre pasarelas, pantanos, cavernas... Trepa por escarpadas rocas, evita el gas venenoso...

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **595** PESETAS



NINJA WARRIORS
Del juego original de las maquinas de monedas de TAITO. Controla y lucha con...dos poderosos robot-ninja. Podras combatir solo o aliado con un amigo manejando un robot cada uno.

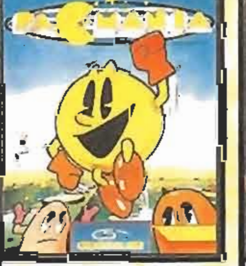
SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **395** PESETAS



OVERLANDER
Las autopistas ahora estan gobernadas por anarquicas cuadrillas. Los unicos que se atreven a hacer viajes, son los que han sacado coches de los parkings antes del caos y los han preparado: los Overlanders

SPECTRUM · AMSTRAD — **395** PESETAS





PACMANIA
Vuelve PAC MAN y ahora en 3D. Acosado por los fantasmas en excitantes niveles en 3D, recorre con el un mundo magico y lleno de accion y de color. El clasico reforzado con nuevos efectos.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX — **395** PESETAS

PAK MONSTRUO
Cuatro juegos monstruosos:
Army moves: accion belica de maquinas.
Livingston 1: videoaventura.
Dustin: accion, la fuga de una carcel.
Highway E.: accion espacial de remolque.

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **595** PESETAS



PAK OPERA STORIES
Contiene los 4 primeros hits de Opera:
GOODY. Roba el Banco de España.
COSA NOSTRA. Accion y mafia.
LAST MISION. Accion en el espacio.
LIVINGSTON 1: Lio en la selva.

SPECTRUM · MSX — **595** PESETAS



PAK METAL ACTION
El pak que te da mas accion de golpe. Con cinco potentes juegos de Dinamic: After the War, A.M.C.(Astro Marine Corps), Freddy hardest 2, La aventura original y Navy Moves.

COMMODORE — **595** PESETAS



Estimados amigos:

Como podeis comprobar, seguimos realizando un gran esfuerzo, para ofrecer las mejores ofertas y oportunidades en juegos de ordenador.

Miles de vosotros ya os habeis beneficiado de estas rebajas, como nos lo habeis demostrado con vuestros pedidos.

En esta doble página, vereís ofertas como los juegos MOT o BASKET MAGIC JOHNSON, que te ofrecemos a solo 395 pesetas. Estos dos juegos, cuando salieron al mercado como novedades, hace unos meses, ocupaban páginas de publicidad, de comentarios, mapas, etc... Entonces, su precio era de 1.200 pesetas. Ahora los puedes comprar en TELEJUEGOS ¡a menos de la tercera parte de su anterior precio!

Tú mismo decides. No olvides que todas nuestras ofertas tambien tiene toda la garantia de todos los productos que puedes comprar en TELEJUEGOS.

Atentamente:
Miguel Alonso
Coordinador de Servicio al cliente
TELEJUEGOS



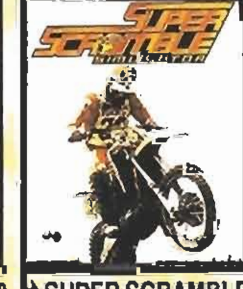
STRIP POKER 2
Elige a tu chica favorita y ve a por ella... Pero juega tus cartas lo mejor que sepas, ya que ella no se va a dejar ganar facilmente, e incluso se tirara faroles para animarte si te descuidas.

SPECTRUM · AMSTRAD · MSX — **595** PESETAS



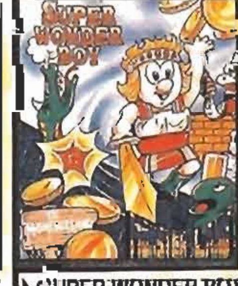
SUPERDETECTIVE EN HOLLYWOOD
De ti depende el evitar el crimen del año. Ten cuidado, hay una banda de pistoleros que te acecharan para liquidarte. Vive emocionantes fases de accion con Eddy Murphey, policia de Beverly Hills.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **595** PESETAS



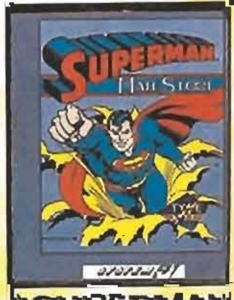
SUPER SCRAMBLE
¡Acepta el desafio de la prueba de motocross mas emocionante! Durisimos terrenos, empinadas colinas, arroyos, camiones y filas de coches para saltarlos... Regulas la velocidad, el freno y el cambio

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **395** PESETAS



SUPER WONDER BOY
Atraviesa fases plagadas de monstruos sin igual: anacondas, vampiros sedientos de sangre, hombres de barro, esqueletos aullantes...recogiendo los tesoros, para llegar al dragon Meka y matarle.

SPECTRUM · AMSTRAD — **595** PESETAS



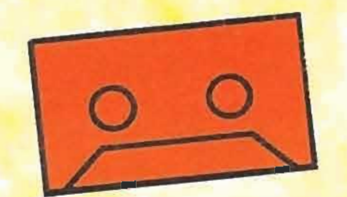
SUPERMAN
Todos los super-poderes a tu alcance: Volar, Vision calorifica, Vision telescopica, Superfuerza y Superaliento. Con ellos, lucha contra los demonios de Darkseid y demas enemigos.

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE — **595** PESETAS

SI YA TE HAS DECIDIDO, NO LO PIENSES MAS. HAZ AHORA TU PEDIDO. ELIGE LA FORMA:

1. POR TELEFONO. LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47
2. POR CORREO. ENVIA EL CUPON DE PEDIDO DE LA DERECHA, SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES.

PEQUEÑOS PRECIOS







BMX
La habilidad y el equilibrio tendras que traspasarlos a tu joystick para competir con exito en el simulador de las bicicletas BMX TRIAL. Puedes correr contra otras BMX, o luchar por batir los records.

AMSTRAD COMMODORE — **395** PESETAS



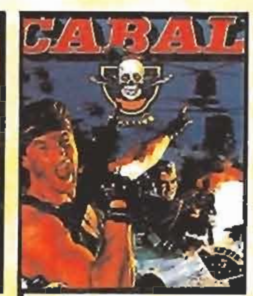
BUGGY RANGER
En el año 2.019, el hombre ha fabricado otras maquinas que, rebelandose, invaden y arrasan las ciudades y devastan todo lo que se encuentra en su camino. Solo los Buggy Ranger podeis detener su ira...

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **395** PESETAS



BUITRE 2
El mas completo juego de futbol, con dos cintas, cada una con un juego independiente. Doble juego: fases de entrenamiento y tambien fases de simulacion de partido y competicion.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **395** PESETAS



CABAL
Estas infiltrado en las pobladas lineas enemigas. Partes con un modesto arma, pero las iras consiguiendo cada vez mejores, hasta incluso te podras enfrentar con posibilidades a tanques y submarinos.

SPECTRUM AMSTRAD — **595** PESETAS



CALIFORNIA GAMES
Las coloridas pruebas que hacen furor en la costa Oeste de los Estados Unidos: Skate, Surfing, bicicletas de trial... Diversion a tope asegurada si eres un fan de los juegos de fases deportivas.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — **595** PESETAS



CAPITAN SEVILLA
Mariano Lopez se come una morcilla y sorprendentemente se convierte en un nuevo super-heroe: el Capitan Sevilla. Usa todos los poderes adquiridos para derrotar al terrible Torrebruno.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **395** PESETAS



CAPITAN TRUENO
Entre el Capitan Trueno y su objetivo hay demasiados obstaculos: docenas de enemigos, peligros naturales, la magia negra... Pero no estas solo, al pulsar un boton, Crispin o Goliath apareceran.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **595** PESETAS



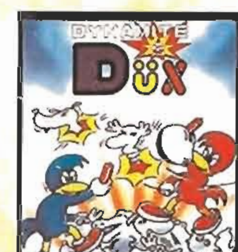
CHASE H.Q.1
El mas rapido y emocionante juego de coches. Ponte al volante de tu Porsche Turbo y persigue a los criminales. Callejea por la ciudad, por tuneles abarrotados, por duros caminos...

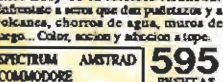
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — **595** PESETAS



CHUCK YEAGERS
Los pilotos de pruebas solo se equivocan una vez. Una simulacion espectacular, con vision en 3D, 18 aeronaves, angulo de vision multiple, cajas negras, vuelo en formacion y nocturno, tablero de mandos.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — **395** PESETAS

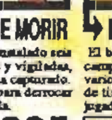




DYNAMITE DUX
Combina con BIN y PIN para rescatar a little Lucy de la terrible Arancha. Enfrentate a seres que dan puñetazos y a volcanes, chorros de agua, muros de fuego... Color, accion y aficion a tope.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — **595** PESETAS





FERNANDEZ DEBE MORIR
El dictador Fernandez, ha instalado seis bases fuertemente armadas y vigiladas, para asegurar la zona que ha capturado. Busca y destruye las bases para derrocar al dictador y lidera la guerrilla.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — **395** PESETAS



FM BASKETBALL
El baloncesto uno contra uno, a tope: campo completo, uno o dos jugadores, varios niveles de juego, diferentes tipos de tiro, dobles, mates, repeticion de la jugada en camara lenta y en grande...0

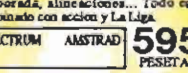
AMSTRAD COMMODORE MSX — **395** PESETAS



FREDDY HARDEST 2
Los lasers zumban en la cabeza de Froddy. Esta vez, solo una frecuencia de hiperespacio aleatorio puede salvarle. Es tecleada y aparece hoy, en Manhattan Sur. Ayudale a regresar a su tiempo.

COMMODORE MSX — **395** PESETAS





FUTBOL MANAGER 2
En el futbol de hoy, casi todo es estrategia. Con este programa podras fichar jugadores, venderlos, planificar la temporada, alineaciones... Todo esto combinado con accion y La Liga.

SPECTRUM AMSTRAD — **595** PESETAS



GARFIELD 2
El perezoso y tragon gato de las tiras de periodico, es el protagonista de esta aventura de accion. Usa tu habilidad e ingenio al trazar un plan, para conseguir a la "gallina de los huevos de chocolate".

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — **595** PESETAS



GEMINI WING
La ultima generacion de marcianos clasicos... Defiende nuestra galaxia con el ala Gemini de las hordas de naves e ingenios que la estan arrasando con furia. Dispara hasta partirte el dedo.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — **395** PESETAS



GHOSTBUSTERS 2
Cuando parecian en el olvido, son llamados nuevamente para salvar New York de una nueva ola de fenomenos extraños. Guia a los cazafantasmas por 3 secuencias reproducidas de la pelicula.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **595** PESETAS

GHOULS AND GHOSTS
El famoso juego de las maquinas, en el que llevas a un caballero que va con su armadura, avanzando por tetricos lugares, de los que emergen zombies, cuervos y seres de maldad sin limite.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — **595** PESETAS



KNIGHT FORCE
¡Increiblemente convertido para 8 bits! Con la armadura del guerrero, introducete en una lucha a traves del tiempo: magos, esqueletos, robots y hasta dragones gigantescos. Con graficos de gran tamaño

SPECTRUM AMSTRAD — **595** PESETAS



KUNG FU
El arte secreto de Shaolin en ordenador. Mas de 70 sprites de gran tamaño. Salas de entrenamiento. 80 posibilidades de combate. Mas de 30 escenarios. 3 armas. 34 tecnicas de KungFu autenticas. 3 fases

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **395** PESETAS



LASER SQUAD
Un gran juego que combina el uso de tu materia gris con la emocion de la busqueda, encuentro y destruccion en una simulacion en tiempo real. Puedes ser uno de los cazadores... ¡o ser cazado!

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — **595** PESETAS



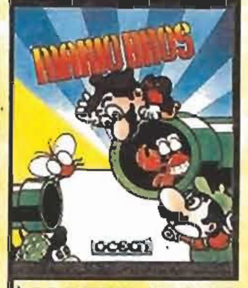
LIVINGSTON 2
Se escuchan extraños ruidos. La selva guarda sus armas... tigres, leones, tribus de canibales, los sacerdotes del templo... Afortunadamente, llevas tus armas: latigos, boomerang y granadas.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **395** PESETAS



MARAUDER
Con un vehiculo especialmenete equipado para la lucha y la resistencia, has de luchar en un mundo devastado, hostil y cruel. Accion sin freno, con la calidad tecnica de los juegos de Hewson.

SPECTRUM AMSTRAD — **395** PESETAS



MARIO BROS
Divertido y facil de jugar. El clasico que ha marcado un hito dentro de los juegos de plataformas. Ademas, pueden jugar dos jugadores a la vez, uno llevando a Mario y otro a su hermano Luigi.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — **595** PESETAS



MATCH DAY 2
El programa de futbol, con el que OCEAN toca el techo dentro de las simulaciones de este complejo deporte. ¡Uno o dos jugadores. Competiciones de liga o copa. Opcion de goles de ventaja.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **395** PESETAS



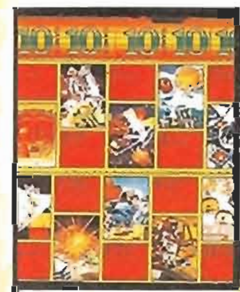
MAZEMANIA
Si quieres un juego divertido, entretenido y sin mayores complicaciones, lo tuyo es...¡Mazemania! Sorprendete con las increibles criaturas y las continuas sorpresas que encontraras al jugarlo.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — **395** PESETAS



MOONWALKER
La magia y el ritmo frenetico de Michael Jackson, en este juego, conversion de su pelicula. Revive las persecuciones y la emocion de la proyeccion con el juego. ¡¡ Mete a una estrella en tu ordenador!!

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **395** PESETAS



PAK 10 GRANDES JUEGOS
Alucinante... un super pak con 10 de los mejores juegos de GREMLIN: Jack the Nipper, Avenger, Trailblazer, Future Knight, Krakout, Bounder, Final Matrix, H.Encounter, Monty Mole 2 y 3.

AGOTADO — **595** PESETAS



PAK XAM
Pak que presenta seis potentes juegos bajo un mismo estuche. Estos son:

Afrog	Metropol
Rex Hard	Free Climbing
Time out	Prohibition

SPECTRUM — **595** PESETAS



PAK ZIGURAT
Super-coleccion de 4 hits de Zigurat: El Misterio del Nilo, Afteroids, Humphrey y Sir Fred. En las versiones de Spectrum y Amstrad, tambien va incluido en el pak el mitico juego de FRED.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **595** PESETAS



PANTERA ROSA
En este juego, guiaras a la Pantera Rosa en sus incursiones nocturnas por las casas de los ricos de la ciudad. Deberas tener cuidado, ya que el inspector Closeau te anda persiguiendo y trasnocha...

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — **395** PESETAS



PERICO DELGADO
El juego definitivo de simulacion ciclista con diferentes vistas de cada fase, control de avituallamiento, cambio de marchas, crono-escalada, perfil de la etapa, corredores chupameda...

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **395** PESETAS





PETROVIC
Se acabo eso de chupar banquillo. Despojate del chandall y salta a la cancha para vivir la emocion del baloncesto de elite de la mano de DRAZEN PETROVIC. El baloncesto mas real.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **395** PESETAS



PICAPIEDRAS
Pedro y Pablo quieren ir a la bolera, pero Wilma tiene otros planes. Adivina quien va a quedarse cuidando al bebe y pintando las paredes. Juega con los famosos Picapiedra en este arcade.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **395** PESETAS

POWERDRIFT
El simulador de vehiculos todo-terreno. Elige entre 12 enloquecidos pilotos y entre 27 peligrosos circuitos, algunos tipo montaña rusa. Pistas de barro, conduccion en la noche, duros choques...

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **595** PESETAS



SIMULADOR DE TENIS
Detalles autenticamente profesionales, son los que magnifican esta simulacion. 7 torneos, diferentes superficies de juego, eleccion de raqueta, seleccion de calzado para cada tipo de superficie.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **595** PESETAS



TEST DRIVE 2
Si sueñas con pilotar los grandes coches de lujo: Ferrari, Porsche, Lamborgini, lo podras conseguir. Fantasticos escenarios en 3D, carrera contrarreloj o coche. Vision realista e instrumentacion total.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — **395** PESETAS



TETRIS
El juego que ha creado un estilo: los juegos tipo TETRIS. El original y adictivo juego que causa estragos en las maquinas. Atrevete con el y haz funcionar tu cerebro a velocidad limite.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX — **595** PESETAS



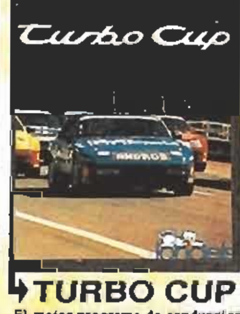
TINTIN
Un cohete esta punto de ser lanzado a la luna. Dentro estan Tintin, Milu, el Capitan Haddock, Calculus y Wolf. Toma el control de la nave y preparate para vivir una gran aventura 0

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — **395** PESETAS



TOOBIN
¿Te imaginas pasar un dia entero en un parque acuatico lleno de diversion y variadas atracciones ? Lo puedes conseguir con este juego lleno de dinamismo, accion y color.

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **395** PESETAS



TURBO CUP
El mejor programa de conduccion deportiva. Experimenta la sensacion de derrape al entrar pasado en una curva. Competencia en carrera a la que hay que rebasar. Dificultad progresiva.

SPECTRUM AMSTRAD — **395** PESETAS



ULISES
Entre acantilados, selvas y fortalezas discurre la accion de este arcade. Tu mision consiste en rescatar doce doncellas, raptadas por Circe, la hechicera. ¡No tienes tiempo que perder!

SPECTRUM AMSTRAD MSX — **395** PESETAS



VIGILANTE
1944. Nueva York. La policia no se atreve a patrullar las calles, el ejercito no controla la ciudad. Cuando la gente ya no tiene defensa ante el terror, su ultima oportunidad es el VIGILANTE.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — **595** PESETAS



VIVE Y DEJA MORIR
El juego de mas accion de las peliculas del agente 007, James Bond. Pilota una rapidisima lancha fuera borda equipada con cañones, por mares y rios plagados de minas y barcos enemigos.

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — **395** PESETAS



WANDERER 3D
Una nueva experiencia en aventuras espaciales. Incluye unas gafas tridimensionales especiales para usarlas con el juego, excepto en version Commodore. Atrevete a sentir algo nuevo

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE — **395** PESETAS

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deseo recibir contrarrembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ____________
APELLIDOS ____________
DOMICILIO ____________
POBLACION ____________
PROVINCIA ____________ CODIGO POSTAL ____________
TELEFONO ____________
NUMERO DE TELECLIENTE ____________ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR
- ☐ CINTA SPECTRUM
- ☐ CINTA AMSTRAD
- ☐ CINTA COMMODORE
- ☐ CINTA MSX

TITULOS	PRECIO	TITULOS	PRECIO
		GASTOS DE ENVIO	250
		TOTAL	

PREDATOR 2

■ IMAGE WORKS
■ En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA, PC

El musculoso Schwarzenegger, asiduo visitante de la pantallas de nuestros ordenadores, fue el principal protagonista de la primera parte de aquella fascinante película que nos presentó a la raza más salvaje, cruel y despiadada de todo el Universo: los depredadores (Predators). Ahora sin Arnold, pero con otro de estos temibles seres campando a sus anchas nos llega este «Predator 2», que Image Works ha convertido en un frenético arcade.

Cazar humanos por deporte y diversión es uno de los principales entretenimientos de estos simpáticos Predators. Si no lo creéis preguntarle al personaje que encarnaba Arnold Schwarzenegger en «Predator», la primera parte de esta saga, que como seguramente recordaréis se desarrollaba en Centro América. Allí un comando especial del ejército americano había sido enviado en misión secreta para combatir contra la guerrilla. Desgraciadamente lo que encontraron fue algo mucho más temible, algo que, como las propias instrucciones del juego nos recuerdan, era silencioso, invisible, invencible y... ¡extraterrestre!, un depredador. Tras un explosivo cóctel de violencia en el que el Predator acababa uno a uno con los demás miembros del equipo, se libraba la batalla final entre Arnold y el Predator, que tal y como Hollywood nos tiene acostumbrados, se decantaba hacia el lado de nuestro indefenso pero astuto congénere.

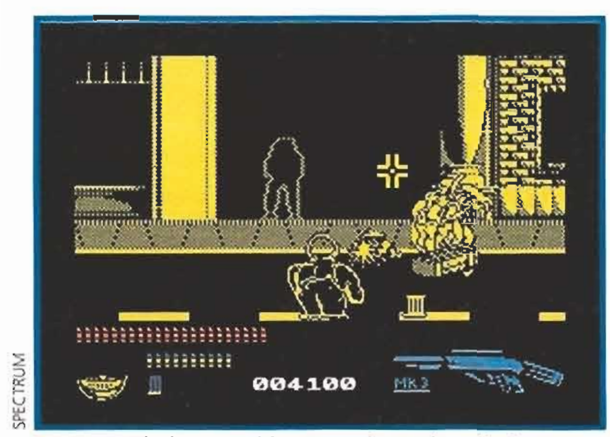
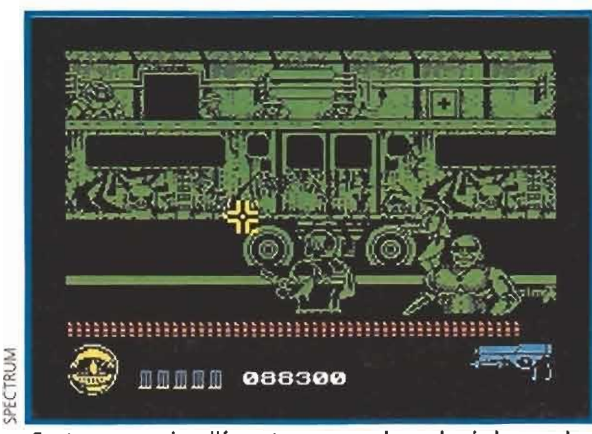


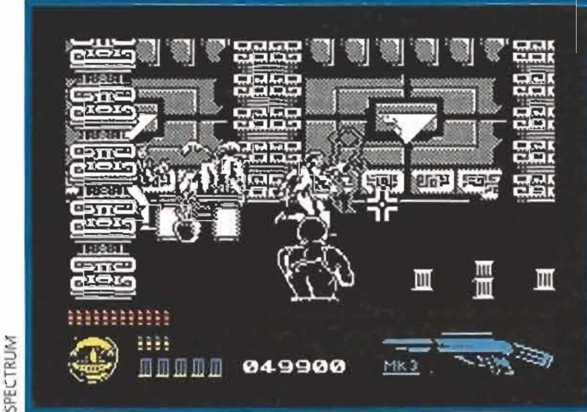
Image Works ha recurrido, para adaptar la película a nuestros ordenadores, a esquemas ya empleados hace años.



Aunque la silueta del héroe es transparente, las balas enemigas no tendrán problema para hacer blanco.



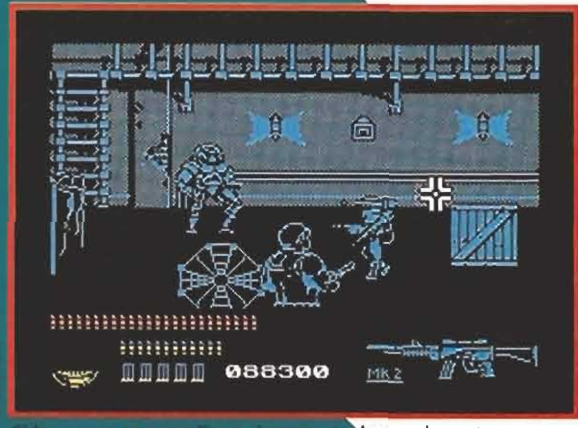
Cuatro escenarios diferentes nos conducen hacia la gran batalla final, donde estará el Depredador.



¿Dónde habremos visto antes una pantalla parecida? ¿Tal vez en «Operation Wolf»?

Diez años después

Estamos en Los Angeles, y ha trancurrido una década desde aquel incidente que quedó clasificado en los archivos confidenciales del FBI. 1997 no es un buen año para la ciudad californiana; sus calles han sido tomadas al asalto por bandas rivales de traficantes jamaicanos y colombianos, que las han convertido en un urbano campo de batalla. El protagonista de nuestra aventura es el teniente de policía Mike Harrigan, a quien le ha sido encomendada la difícil tarea de poner fin a esta cruenta batalla. Para ello cuenta además con la ayuda de un equipo del FBI enviado especialmente para la ocasión. La situación es mala, insostenible, pero alguien va a terminar por convertirla en auténticamente desesperada... y no es humano. Se trata de un nuevo depredador, un nuevo asesino alienígena, que está aprovechando la caótica situación para disfrutar de su deporte favorito: la caza de humanos.



Si las cosas se complican siempre podemos intentar recoger las armas y la munición del camino.

Cazador cazado

Una vez más nuestro objetivo en el juego que Image Works ha realizado a partir del argumento del film «Predator 2» consiste en cazar al depredador y por supuesto evitar que éste haga lo propio con nosotros. Pero este cometido principal se ve acompañado de otros igualmente importantes para el agente Harrigan que, como defensor de la ley, tendrá que luchar contra la multitud de traficantes que le saldrán al paso.

El programa transcurre a través de cuatro escenarios diferentes aunque con un desarrollo muy similar entre sí, y que, como podréis apreciar en las imágenes, ofrece un parecido más que considerable con el mítico «Operation Wolf» e incluso aún más con una máquina recreativa que tal vez algunos recordéis, «Dead Angle».

Nuestro personaje, o más bien su silueta transparente, aparece en primer plano, mientras frente a nosotros desfilan tanto los sucesivos escenarios como los diferentes enemigos, a los que podemos disparar haciendo uso de nuestro cursor, desplazable en todas las direcciones.

Además de ello debemos preocuparnos de recoger tanto las municiones abandonadas en el suelo como nuevas armas que aumentarán nuestro poder ofensivo, así como, por supuesto, las unidades de energía que repondrán nuestro estado físico.

Deprédame otra vez

Poco más podemos contaros de momento acerca del desarrollo del juego, excepto que al parecer incluirá muchos más detalles de los comentados con el fin de que no se quede en una secuela de «Operation Wolf» respaldada por una licencia cinematográfica. Confiamos en que Image Works, con sobrada experiencia en estas lides, realice un buen trabajo y pronto podamos disfrutarlo. De momento siempre nos queda el recurso de rescatar el primer «Predator» de nuestro archivo de programas y entrenarnos en la caza del depredador... a buen seguro que no nos vendrá nada mal.

J.E.B.



DEPREDADOR 2

En 1987 se rodó «Predator». La película recaudó la nada despreciable cantidad de 100 millones de pesetas. Era la época del "musculitos" Arnold Schwarzenegger, quien comenzaba a ser conocido gracias a su poco delicada figura y, sin duda, las habilidades cárnicas de "Mr. Universo" tuvieron bastante que ver en el éxito comercial de la historia de un ser brutal venido de otros mundos. En la segunda parte de aquellas aventuras, «Depredador 2» (¡viva la imaginación!), los seguidores del pequeño Arnold no tienen razones para acudir a la pantalla grande si son de esas personas que sólo disfrutan con las demostraciones de culturismo (algunos dicen actuación) de la estrella. Sí las tendrán, por el contrario, los seguidores del género, ya que «Depredador 2» contiene los mismos alicientes para ser vista que la primera película de la saga.

La estrella del film es el morenito Danny Glover, el mismo de la saga «Arma Letal», que pone su talento interpretativo al servicio del detective Mike Harrigan, un poli duro como el que más. La acción transcurre en el año 1997 y cuando el Depredador asesina a los poderosos "capos" de la droga resulta un problema pero no el más grave de la ciudad. Lo malo es cuando hace lo mismo con los policías. Es el comienzo de la caza del extreterrestre, papel encarnado por Kevin Peter Hall.

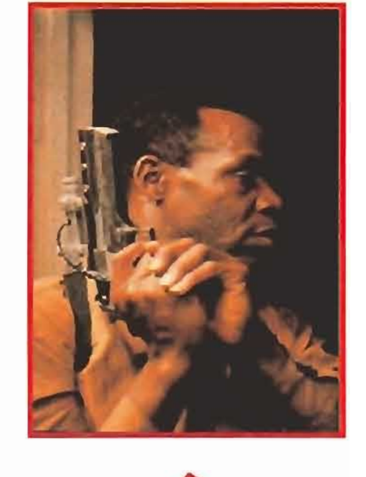
Junto al detective Harrigan actúan María Conchita Alonso (cuyas virtudes como actriz sobrepasan con creces sus devaneos musicales) en el papel de la policía Leona Cantrell, y Rubén Blades (cuyas virtudes musicales como salsero sobrepasan con creces sus devaneos cinematográficos) en el papel de policía Danny Archuleta. Con ellos y contra ellos se completa un reparto integrado por Gary Busey («Arma Letal»), Bil Paxton («Alien»), Robert Davi («Licencia para matar»), Ken Mc Cord y Morton Downey JR, que representan a más polis y a un periodista de sucesos de esos que llegan a la noticia antes de que se ésta se produzca, ¡todo un profesional!











LA DESTRUCCIÓN LLAMA A LA PUERTA

Stephen Hopkins es el director de «Depredador 2». Australiano de origen jamaicano con 31 añitos sobre su cuerpo, antes sólo había dirigido dos largometrajes, «Juego peligroso» y «Pesadilla en Elm Street 5». Sin embargo, Hopkins no es un recién llegado al mundo cinematográfico. Su experiencia en la realización de spots comerciales y videoclips (de Duran Duran, Billy Idol, Queen, Tina Turner, Olivia Newton John, Roxy Music, Elton John, entre otros muchos) le ha convertido en un experto y competente profesional en este campo. Se puede discutir su talento para crear obras personales y originales, pero jamás sus conocimientos técnicos y su capacidad como artesano de la imagen.

El segundo Depredador, aún continuando con los rasgos fundamentales del personaje marcados en la primera parte, presenta algunas diferencias bastante importantes. Es igual de asesino pero, tal vez, más extravagante y, sobre todo, posee un armamento mucho más exótico y ¿por qué no decirlo?, atractivo: un venablo articulado y afilado, unas cuantas pistolas y un disco volador capaz de buscar y trocear a su víctima –difícilmente un viejo actor de los de antes le diría: yo que usted no lo haría forastero–. Curiosa y exótica es también su nave, hasta el punto de que parece poco moderna, cosa un tanto extraña si tenemos en cuenta que la acción tiene lugar en un futuro muy próximo, pero futuro al fin y al cabo.

La acción de la película se desarrolla en una ciudad donde los más negros augurios ecologistas se han cumplido. El calor es sofocante, la capa de ozono casi un recuerdo de otras generaciones, el azul del cielo no existe y una niebla pegajosa lo envuelve todo. Un ambiente auténticamente angustioso y terrorífico que tal vez no esté tan alejado del futuro venidero de éste planeta.

Más difícil será encontrar el centro donde se reúnen los amos y señores de la droga, una especie de edificio con columnas mayas, puertas decoradas con broce y suelos de cerámica. El estropicio que monta en el lugar el Depredador no tiene nada que envidiar al causado por cualquier guerra moderna de esas que se ven en televisión; la diferencia es que en «Depredador 2» se ven los muertos y en la guerra de verdad no.

Violencia hay, y mucha, en la película. Es un canto de destrucción lleno de personajes... un tanto raritos (y no lo digo sólo por su aspecto físico o por su origen extraterrestre). Acción también. Algún apunte pseudo-psicológico no falta (sin abusar) y, ¡el no va más!, hasta diálogos, en los breves momentos en que calla la dialéctica de las pistolas.

Espíritus sensibles abstenerse. Seguidores del cine europeo, por supuesto. Y que los amantes de los viejos films de Hollywood no se desesperen, en una industria como la americana hay hueco para todo.

S. E.



Novedades Opera

Cuando todavía resuenan los golpes de la pelota contra el frontón del fenomenal «Jai Alai», Opera ya tiene de nuevo su maquinaria trabajando a pleno rendimiento en la realización de dos nuevas y sorprendentes producciones con las que pronto desembarcarán en nuestras pantallas.

La primera de ellas está englobada dentro de su sello Opera Sports y ha sido bautizada como «Super Cross», nombre que deja bastante explícita la temática de este simulador que no verá la luz probablemente hasta primeros de Octubre.

La segunda es mucho más original, ya que lo que se nos promete es un juego de mesa interactivo de temática erótica (!). «La colmena», que así ha sido llamado, será comercializado exclusivamente para 16 bits, y contará con una version VGA con 256 colores que hará las delicias de los usuarios de Pc. Si ya de por sí os resulta atractiva y prometedora la propuesta, aún os lo será más si os decimos que los gráficos son digitalizaciones de dibujos del inefable Alfonso Azpiri, cuyas chicas –acordaros de Lorna– son capaces de dejar sin aliento al más pintado.

Zigurat pisando a fondo

Los chicos de Zigurat parecen haberle cogido el gustillo al mundo del motor en sus diferentes variantes, pues tras el lanzamiento casi simultáneo de los dos juegos inspirados en los campeonísimos españoles Sito Pons y Carlos Sainz, que nos permitieron revivir toda la emoción de los rallyes y del motociclismo, nos preparan para Septiembre una nueva sorpresa dedicada esta vez al espectacular mundo de la Fórmula 1. A estas alturas el juego es poco más que un proyecto, por lo que sólo podemos prometeros manteneros informados al detalle de todo lo que acontezca en torno a su realización.

En el fondo del mar

Mindscape parece estar últimamente más centrada en la elaboración de software profesional que en la realización de juegos, pero pese a todo de vez en cuando nos dedican alguna que otra producción a todos los videoadictos. En esta ocasión acaban de presentar «Das Boot», un complejo simulador de submarinos que nos permite tomar control del modelo que causó terror entre las tropas navales aliadas durante la Segunda Guerra Mundial, el «U-Boat VII».

Juntos a las clásicas características de este tipo de juegos, es decir manejo través de variados menús, diferentes misiones y menús, y vistas desde diferentes pantallas, se incorpora la utilización de las más sofisticadas técnicas tridimensionales que tan buenos resultados ha dado en el campo de los simuladores de vuelo.

PREVIEW

TOUR 91

Hacía ya tiempo que no nos llegaba un juego de esos de los de machacar teclas. Si sois especialistas en apretar frenéticamente vuestros teclados y joysticks como en los antiguos programas deportivos, vais a causar sensación entre todos vuestros amiguetes; sobre todo cuando les demostréis que podéis llegar los primeros en la Clasificación General de este nuevo programa de la compañía española.

- TOPO SOFT
- En preparación: **MSX, PC SPECTRUM y AMSTRAD.**


SPECTRUM
El juego contará con cuatro fases que plantean situaciones de la vida real.


SPECTRUM
Cada corredor tiene sus propias características, como podéis ver.


SPECTRUM
Nuestros contrincantes no están dispuestos a cederte ni un centímetro.


SPECTRUM
Nuestros joysticks sufrirán una vez más en la contra-reloj.

Era uno de los secretos mejor guardados del software español. ¿quién sabía que en Topo se estaba realizando un nuevo juego de ciclismo? Casi nadie se esperaba que después del éxito del «Périco Delgado Ciclismo» los programadores de tantos y tantos bombazos computerizados fueran a intentar reverdecer viejos laureles y pusieran en nuestras manos un nuevo arcade que nos situara sobre una bicicleta de carreras.

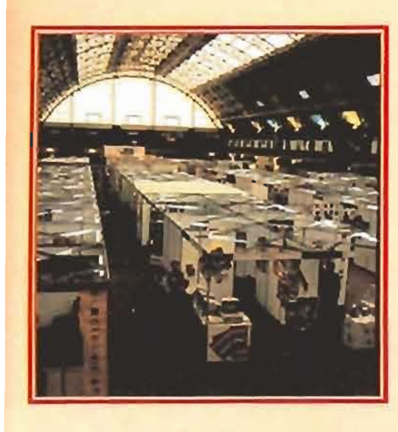
«Tour 91» es el nombre de este lanzamiento que quizás podría haber contado nuevamente con el aval de Perico Delgado para acabar de corroborar que se trataba de una segunda parte. Sin embargo, el programa se ha quedado con esta denominación genérica que, desde luego, tampoco le va a hacer ningún mal.

Es realmente alucinante ver como en pocos años se puede dar un vuelco total a las técnicas de programación. Y así, detalles que eran casi balbuceos en el «Perico Delgado» se han convertido en estrellas de esta nueva super-producción. Desde luego, de principio a fin se nota la mano del creador de «Gremlins 2» en este «Tour 91», sobre todo en cuestión de gráficos, con un colorido soberbio para tratarse de un Spectrum.

El juego costará de varias fases de las cuales hemos visto perfiladas tres: contra-reloj, subida y llanos. La primera se desarrolla en scroll lateral y en ella nuestra misión es quedar entre los primeros de la etapa para clasificarnos para el siguiente nivel. Realizada con varios planos superpuestos, esta fase es la más aparente y la mejor realizada de todas, al menos la que más nos ha gustado. Tendrás que tener el dedo rápido para machacar las teclas o el joystick a la velocidad necesaria para obtener un buen tiempo que te permita continuar en la carrera, al igual que ocurriría en una competición real. La fase de subida nos permite ver al corredor desde arriba y aquí la principal tarea del jugador consiste en evitar chocar contra el resto de los participantes, lo que conllevaría una caída y una pérdida de tiempo, ya escaso de por sí. Y la tercera parte es un circuito lleno de peligrosas curvas en el que es tan importante mantener un buen ritmo como esquivar a los otros corredores, algo más complicadilla que las dos anteriores pero igual de divertida.

Nadie duda que es un buen momento para lanzar un juego de ciclismo y Topo menos que nadie. «Tour 91» será un gran éxito este verano. Enhorabuena para Topo una vez más.

J.G.V.







Nosotros acudimos puntuales a esta cita imprecindible con el software de entretenimiento. Allí tuvimos oportunidad de visitar decenas de casas productoras de software que nos mostraron cientos de nuevos programas. Os lo contaremos a lo largo de estas páginas, en las que también recogemos la entrega de premios a los mejores programas del año.

Una de las mayores ferias europeas dedicadas a la industria del software de entretenimiento ha celebrado recientemente su tercera edición. Se trata del Trade Show y ya alguna vez hemos insistido en denominar a esta exhibición como el marco ideal para que productores, distribuidores, programadores y periodistas puedan tener una puesta en común que permita conocer todos los nuevos productos disponibles para la campaña de verano.



EL FUTURO ESTÁ EN TUS MANOS

LOS PREMIOS DEL TRADE SHOW

Este año la elección de los mejores programas del 90 estuvo precedida por la polémica. Los motivos fueron varios como explicaremos a continuación.

En la edición anterior había solamente 10 revistas y en esta ocasión 31, lo que complicó las cosas extraordinariamente y no por ello la elección fue más democrática.

Las 31 revistas participantes no conseguíamos ponernos de acuerdo en las votaciones por muy diversas razones pero pueden resumirse en las siguientes:

El hecho de que ni las compañías de software ni las distribuidoras sean las mismas en cada país por lo que la oferta de programas que podemos encontrar en cada lugar es bastante diferente. Consecuencia de esto en algunos países ni siquiera han oído hablar de programas que en otros se consideran éxitos.

En los casos en que coinciden los programas no se trata de las mismas versiones, porque en algunos países salen para Amiga, en otros para Amstrad, Spectrum, consolas, etc. Tratándose de programas diferentes, con calidad y gráficos diferentes.

En último caso, cuando coinciden ambos factores no son publicados en las mismas fechas, de manera que lo que para un inglés es el programa del 91 puede ser para otros países éxito en el 92 o incluso algún tiempo después. Por ejemplo, en la categoría de mejor aventura del año ganó, en contra de nuestra opinión, «The Secret of Monkey Island». No es que no estuviésemos de acuerdo en que ésta sea una de las mejores aventuras que se han creado nunca, sino que para nosotros éste es un juego del 91 y no del 90 que es lo que allí se votaba.

Por último se debatió duramente el hecho de que no siempre coincide la calidad de los programas con los más difundidos o populares. De este modo, programas como «Powermonger», cuya calidad está fuera de duda, tienen una difusión muy restringida. Mientras tanto programas de gran difusión, como por ejemplo las «Tortugas Ninja», pasaron totalmente desapercibidos por no superar un supuesto "listón" de calidad.

Finalmente se dio el caso de que en algunos programas había gran unanimidad de criterios entre todos los países, como por ejemplo «Lemmings», pero en otros, había prácticamente 31 candidatos diferentes elegidos entre 31 países, por lo que no parece muy justo el hecho de que un programa que obtenga dos votos, resulte elegido mejor programa. Sería más lógico que este tipo de decisiones se adoptasen por unanimidad o, cuando menos, por mayoría.

Para terminar de complicar la cosa, algunas de las revistas participantes en la votación comentan en sus páginas juegos para un solo ordenador por lo que la visión global del mercado de videojuegos queda bastante distorsionada. Dado que casi ningún juego sale para todos los sistemas, puede ocurrir que en muchas revistas, determinados juegos ni se hayan visto...

En cualquier caso, Psygnosis fue la gran triunfadora. La indiscutible calidad de sus productos hizo que acaparase la abrumadora mayoría de los premios otorgados y aquí sí que hubo unanimidad de criterios.

En el cuadro adjunto tenéis los resultados finales. Esperemos que para próximas ediciones se arbitre un sistema de votación mucho más adecuado.



Psygnosis fue la gran triunfadora. Además de los premios a la mejor compañía y al juego del año, recibió otros tres galardones. Jonathan Ellis, en un instante del acto.

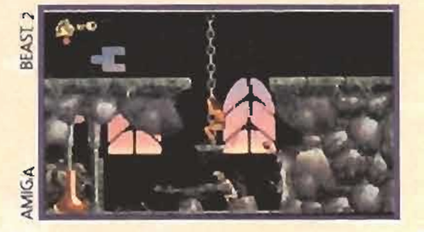
Mejor animación:
DRAGON'S LAIR II: TIME WARP
Mejores gráficos:
SHADOW OF THE BEAST II
Mejor sonido:
SHADOW OF THE BEAST II
Mejor juego de acción:
KILLING GAME SHOW
Mejor aventura / RPG:
THE SECRET OF MONKEY ISLAND
Mejor juego de inteligencia:
KLAX
Juego más original:
LEMMINGS
Mejor presentación:
ULTIMA VI
Mejor simulador:
F-19 STEALTH FIGHTER
Compañía de software del año:
PSYGNOSIS
Juego del año:
LEMMINGS



AMIGA LEMMINGS



PC MONKEY ISLAND



AMIGA BEAST 2

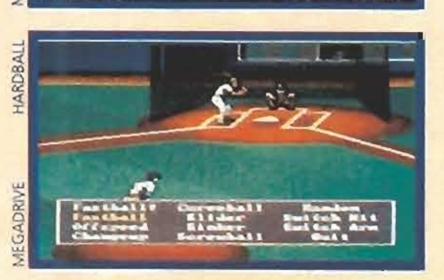
ACCOLADE

LA INVASION DE LAS CONSOLAS

Antes de presentaros los próximos lanzamientos de esta importante compañía americana, vamos a reseñar la aparición de un sello dentro del grupo, llamado Ballistic, a través del cual van a publicarse juegos creados para las consolas de 16 bits, tanto Megadrive, como Super Famicon o PC Engine. La serie se inaugura con cuatro populares cartuchos: «Ishido», «Hardball!», «Turrican» y «Star Control».


MEGADRIVE STAR CONTROL

MEGADRIVE ISHIDO


MEGADRIVE HARDBALL


AMIGA SEARCH FOR THE KING


PC CONSPIRACY

Accolade ha llegado también a un acuerdo para la distribución en Europa de todas las producciones de Capstone, una compañía americana que centra su estrategia comercial en las licencias.

Inaugura el nuevo sello «Cardinal of the Kremlin», basado en un nuevo betseller de Tom Clancy, el autor de «La caza del Octubre rojo». Junto a él será publicado «Trump castle: the ultimate casino gambling simulation», que trae hasta las pantallas de los ordenadores de 16 bits, seis populares juegos de casino.

Accolade presentará próximamente para Pc varias aventuras gráficas, entre las que cabe destacar «Conspiracy». El juego tiene lugar en Nueva York e inexplicablemente nos veremos envueltos en el asesinato de un agente de la CIA.

También es esta línea se publicará, en esta ocasión para Amiga y Pc, «Les Manley in: Search for the King», una divertida aventura que invita a Les Manley, el singular protagonista, a buscar por Estados Unidos al King, la estrella más grande del rock; si lo consegue recibirá un millón de dólares con los que sin duda podrá enamorar a la sexy secretaria de su jefe.

ACTIVISION

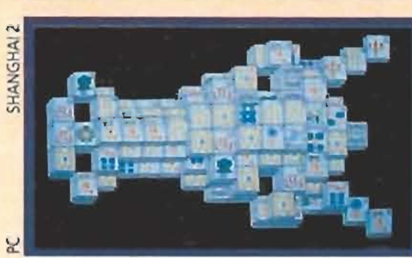
RENACE DE SUS CENIZAS

Cuando menos estable parecía ser la situación de Activision dentro del mundo del software de entretenimiento, un interesante acuerdo firmado entre Mediagenic, grupo dentro del cual se encuentra la citada productora, y TDC, siglas que representan a The Disc Company, empresa americana productora principalmente de software profesional para Amiga, –de la que hablamos hace no mucho tiempo como autores de «Ports of Call», en su primera incursión en el campo lúdico–, quien a partir de ahora gestionará las operaciones de Activision en Europa. Los primeros juegos del 91 aparecerán a partir del próximo mes de julio y tocan todos los géneros dentro del mundo del videojuego.

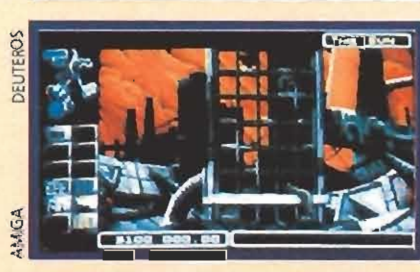

PC F-14

Probablemente, debido a la popularidad alcanzada por su predecesor, «R-Type II», sea uno de los arcades más esperados por los aficionados a este género. Dentro de la acción más trepidante aparece también «Beast Busters» que al igual que el anterior será editado para Atari y Amiga.

AMIGA R-TYPE II


PC SHANGHAI 2


AMIGA HUNTER


AMIGA DEUTEROS


PC DEATH OR GLORY

Los juegos tipo puzzle contarán con su representante en «Shanghai II» (Atari, Amiga y Pc), basado en un juego de tablero oriental que fue convertido ya en videojuego en una primera conversión para la consola Master System de Sega.

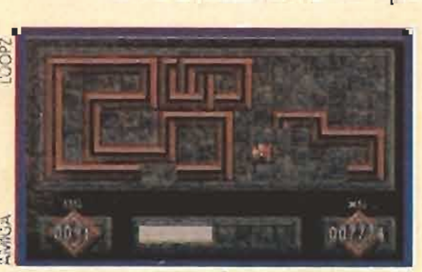
«Hunter», por el contrario, será una aventura con gráficos poligonales en la que nuestro objetivo será liberar unas islas vitales estratégicamente que han sido ocupadas por las fuerzas enemigas. Ponemos rumbo al futuro con «Deuteros» y nos situamos en el año 2200 donde tras una gran catástrofe la única colonia humana que ha sido capaz de sobrevivir a la misma intentará restablecer la vida en el planeta. Ambos serán publicados para Atari y Amiga.

Activision no podía dejar de lado la simulación y dentro de este género están siendo desarrollados para Pc «F-14 Tomcat» y «Death or Glory». Un interesante desfile de novedades que irán apareciendo en los próximos meses.

AUDIOGENIC

MIRANDO HACIA ADELANTE

Durante los últimos meses Audiogenic ha replanteado la política de las compañía dando paso durante el presente año a dos líneas diferente en su producción de software que corre en su mayor parte a cargo de equipos de programación en exclusiva. Por una parte piensan desarrollar un nuevo sello llamado «Sports Action», a través del que verán la luz todos sus simuladores deportivos y por otro lado continuar con la línea de conversiones de recreativas iniciada con «Loopz» y «Exterminator», –sobre ellos encontraréis más información en la sección "Punto de mira"–.


AMIGA LOOPZ

Pasamos a detallaros ahora sus próximos lanzamientos. El primero en ver la luz en el tiempo será «Lone Wolf– The Mirror of Death», basado en una serie de libros de fantasía dando paso a uno de los pocos RPGs que se encuentran disponibles para Spectrum. «Wreckers», –publicado para Spectrum, Amstrad, Pc, Atari y Amiga–, cambia de escenario trasladándonos al futuro donde deberemos proteger una estación espacial y defendernos de los ataques de los aliens. Siguiendo la línea del arcade clásico llega, actualizando el legendario mito de Frankstein, «Exile» (Amiga, St y C64); en él deberemos enfrentarnos a un científico loco que ha ocupado una colonia, que debemos recuperar, con los seres fruto de sus experimentos genéticos. Los amantes de los simuladores deportivos contarán con dos nuevos juegos y los usuarios de Pc con la versión para su ordenador de «Emlyn Hughes International Soccer», el juego de fútbol que popularizó a la compañía. Audiogenic pondrá a la venta dentro de muy poco «Super League manager», un programa que aborda otro aspecto del fútbol y que deberá ser utilizado con el citado Emlyn Hughes. Una curiosa modalidad deportiva, el cricket, pone fin a las novedades, y es el tema en el que se basa «Graham Gooch World Class Cricket», desarrollado para todos los sistemas tanto de ocho como de dieciséis bits.

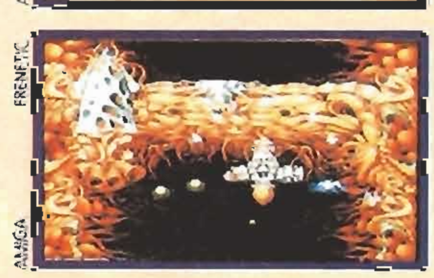

AMIGA EXTERMINATOR

CORE DESIGN

ACCION A TRAVES DEL TIEMPO

La tercera edición del Trade ha contado también con la presencia del equipo de Core, quienes hasta hace muy poco desarrollaban como free-lances juegos para otras compañías, citemos, por poner un ejemplo «Monty Phyton Flying Circus», que fue comercializado por Virgin. «Chuck Rock» ha sido, sin duda, uno de sus programas estrella; sobre él encontraréis mucha más información en este mismo número y su publicación será inmimente, si no está ya en la calle cuando leáis estas líneas. Le sigue directamente en el tiempo «Warzone», un trepidante arcade que sigue muy de cerca, a lo largo de ocho niveles, el camino marcado por el mítico «Commando» de Elite. Continuamos conectados con el arcade con «Frenetic», aunque en este caso su ambientación es espacial y nos plantea un ambicioso objetivo: buscar un camino seguro para trasladar a los humanos hasta la nave que los conducirá a un nuevo planeta.


AMIGA RETRO


AMIGA FRENETIC


AMIGA WARZONE

Cambiamos de tercio y ponemos rumbo hacia la simulación.

«AH-73M Thunderhawk» es la incursión de Core en este complejo terreno. De la mano de este simulador de helicóptero, que nos coloca en la posición de un piloto especializado dentro de un equipo de élite al servicio de la ONU, nos presenta seis campañas en diferentes partes del mundo, compuestas, a su vez, cada una de ellas por diez misiones de progresiva dificultad.

Dentro de los juegos deportivos será publicado el próximo otoño «Retro». Este enfrenta a dos

equipos formados por seis jugadores en un partido inspirado en el hockey actual en el que la principal innovación radica en la posibilidad de volar, gracias a unos peculiares retropropulsores, de los jugadores. Todos ellos serán editados para Amiga y Atari, a excepción de «AH-73M Thunderhawk», que lo hará también en Pc. Para este formato aparecerá dentro de muy poco, «Corporation», otro de los clásicos de la compañía.

DEMONWARE

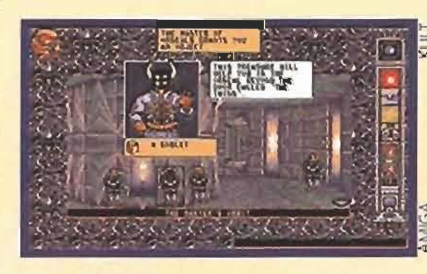
AL RITMO DE LOS TIEMPOS

Demonware, también de reciente creación, tenía en preparación tres divertidos y curiosos juegos: «The Power», basado en el long play del grupo Snap y que es un arcade amenizado por la música más famosa de baile del momento, «Gem'x», un programa de inteligencia que es una conversión de una máquina recerativa de Kaiko y, por último, «White Sharks», anunciado como un trepidante arcade matamarcianos y que tiene unos soberbios y espectaculares efectos especiales. Todos estos juegos saldrán exclusivamente para dieciséis bits.

DIGITAL INTEGRATION

ACCION EN 16 BITS

Pocas novedades mostraron los creadores del legendario «Fighter Pilot», únicamente su serie de software "budget" que con el nombre de Action 16 va a contener una serie de títulos para los ordenadores de 16 bits, tan interesantes como «Maya», «Hostages», «Rotor», «Kult» o «Colorado». Títulos importantes que, por su asequible precio , resultan interesantes para completar cualquier juegoteca.

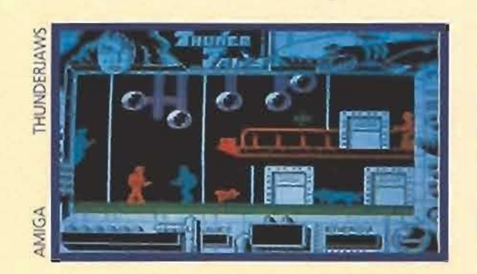

KULT
AMIGA

DOMARK

A TODA MAQUINA

Conversiones de máquinas recreativas es lo que principalmente Domark nos va a ofrecer en lo que queda de año, y junto a programas anunciados hace ya algunos meses y que por fin verán la luz como «Hydra», «Skull & Crossbones» o «Thunderjaws» (todos ellos conversiones de máquinas de Atari Games), se incorporan ya a esta extensa lista nombres como «Pitfighter», que como recordaréis ha revolucionado el concepto de los juegos de artes marciales introduciendo imágenes digitalizadas de los jugadores en su desarrollo, «Super Space Invaders», el regreso del masacra-marcianos más legendario de todos los tiempos, y «Race Drivin'», la secuela en máquina recreativa del popular «Hard Drivin'».


HYDRA
AMIGA


THUNDERJAWS
AMIGA

Muy interesante y prometedora resulta la oferta de «3D Construction Kit», una revolucionaria utilidad que nos permite crear nuestros juegos mediante la técnica Freescape, diseñada por Incentive para realizar los escenarios tridimensionales de los legendarios «Driller», «Dark Side», «Total Eclipse» o «Castle Master».

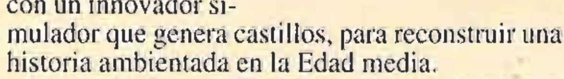
ELECTRONIC ARTS

LA APUESTA POR LOS RPG

La compañía americana Electronic Arts, en la línea ascendente que parecen seguir este año la mayor parte de las compañías ha incorporado un nuevo sello dentro del grupo. Mindcraft es el nombre de la nueva filial y aunque en España no son todavía muy conocidos, tras ellos se encuentran títulos muy conocidos en Estados Unidos dentro del género de los RPG. Este nuevo sello publicará en Europa en breve «The Magic Candle 1 y 2», «The Keys to Maramon» y «The Rules of Engagement», todos ellos para Pc y Amiga, englobados dentro de este fantástico género que parece tomar más auge día a día.

MARIO ANDRETTI
PC

Interplay, otra de sus compañías filiales, trabaja actualmente en el desarrollo de la versión Amiga de «Castles». Un juego ya disponible en Pc, que combina las técnicas de los juegos de role con un innovador simulador que genera castillos, para reconstruir una historia ambientada en la Edad media.


MARIO ANDRETTI
PC

Desarrollado para Electronic Arts por el programador de «Powerdrome», llega en la versión Pc, «Cyber Fight». El juego nos lleva hasta el futuro donde la imaginación del programador ha concebido una nueva modalidad deportiva que combina las pruebas de velocidad con el combate. Diseñado con nuevas técnicas el juego intenta adentrarse en el alucinante mundo de la realidad virtual. «Zone Warrior» es otro de los grandes títulos presentados en la feria. Creado para Amiga y Atari, es un juego de plataformas que nos permitirá viajar a través del tiempo recorriendo cinco épocas históricas, que van desde la prehistoria a la época post-nuclear. También verá muy pronto la luz «Mario Andretti», lógicamente un nuevo simulador de carreras. Alrededor del verano serán publicados también dos nuevos simuladores de vuelo. El primero «Chuck Yeager's Air Combat», para Pc es la continuación del popular simulador que compartía el nombre del General Chuck Yeager, el primer hombre que superó la velocidad del sonido. El segundo, con el que cerramos este repaso por la actualidad de Electronic Arts, es «Birds of Prey», desarrollado para Amiga y ya disponible en Atari y Pc, es un nuevo simulador de vuelo basado en la tecnología del Starglider II.



ELECTRONIC ZOO

EN BUSCA DE LA CONSOLIDACION

De reciente creación, esta compañía ha tenido ya ocasión de deleitarnos con títulos como «Treasure Trap» o «Prophecy: the Viking Child». Lejos de quedarse dormidos en los laureles, Electronic Zoo continúan su producción en busca de una consolidación que de continuar en esta línea se producirá pronto. Fruto de este trabajo son un montón de novedades como «The Ball Game» o «Germ Crazy», dos títulos originales que nos trasladan en el primer caso a una pista de juego tridimensional donde vamos a participar en un curioso deporte, y en el segundo al interior del cuerpo humano, para combatir contra una infección de virus.

Dentro de la línea arcade nos encontramos con «Heart of the dragon», un juego diseñado exclusivamente con intención de explotar al máximo las posibilidades del Amiga, «Magic Garden», protagonizado por un divertido gnomo, «Son of Zeus», que nos introduce en la mitología griega o «Under Pressure», una incursión dentro de los clásicos mata-marcianos.

Para los más sesudos de la casa, Electronic Zoo nos ofrecerá «Brigade», un war-game de revolucionaria concepción, «Dark Spire», un juego de rol que será traducido a nuestro idioma, y «Ecstasy», que se nos anuncia como un programa para adultos tan sugerente como su propio nombre. La totalidad de estos lanzamientos verá la luz únicamente para los ordenadores de 16 bits.

17.900* Ptas. + IVA

* NO INCLUYE PERIFERICOS NI JUEGOS

ATARI
LYNX

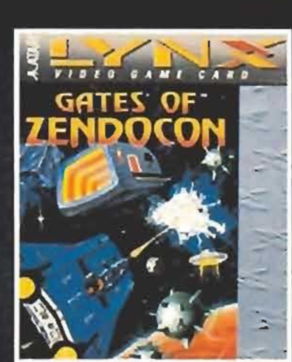
LYN

EL PRIMER SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO

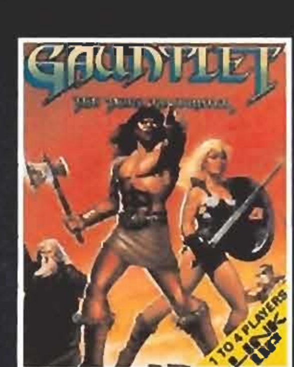
ACCION P



ELECTROCOP. Eres un Poli del siglo XXI, mitad hombre mitad robot. Te han encargado liberar a la hija del presidente encerrada en un complejo con varios niveles.



GATES OF ZENDOCON. Cargado con múltiples y devastadoras armas, conduces tu nave a través de 99 asombrosos mundos, rechazando las incesantes oleadas de alienígenas.



GAUNTLET. Combates guerreros a traves de 40 niveles para 4 aventureros que descubrirán pocimas y otros tesoros.



KLAX. Para ser un maestro de KLAX precisa disponer de una buena dosis de destreza, lógica y autocontrol. ¡Atrévete con el desafío!



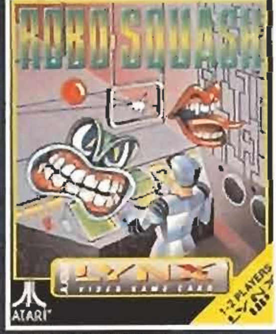
Ms. PAC MAN. ¡Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la diosa de los laberintos, ha regresado. Engulle las píldoras y trágate a los fantasmas.



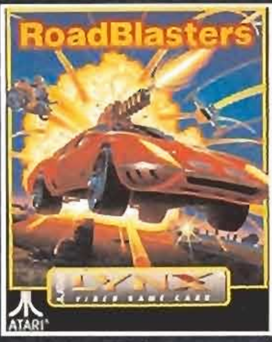
PAPER BOY. Es tu primer trabajo: repartidor del Daily Sun. Se trata de dar buena impresión, pero es difícil distribuir el periódico evitando los obstáculos.



RAMPAGE. No es necesario volar el edificio para destruirlo. Te basta con un puñetazo. Y si los soldados vienen a hacerte cosquillas en los dedos de los pies, cometelos.



ROBO SQUASH. El tenis del año 2000 se juega en salas. Tu eliges, o tu adversario es el Lynx u otro jugador conectado gracias al Comlynx.



ROAD BLASTERS. En un mundo devastado por un conflicto atomico, burlas a los Mad Max, pisando el acelerador a fondo, durante un rally de 50 etapas.



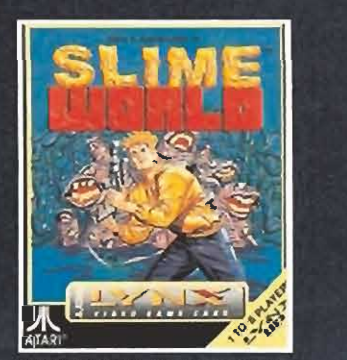
RYGAR. Eres el elegido Rygar el guerrero. Debes liberar la tierra de las hordas del mal que lo han invadido. Para ello tendrás que atravesar 23 paisajes.



CHIP'S CHALLENGE. Solo tu astucia y tu destreza te permitirán abrirte camino y evitar las trampas y los obstaculos de los 144 niveles de este juego.



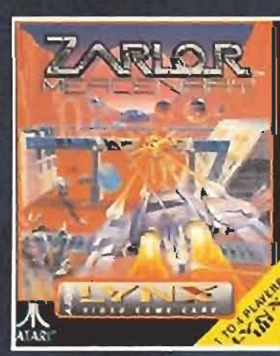
BLUE LIGHTNING. Con los controles a tope, pilotas tu F15 Eagle a ras de tierra sobrevolando paisajes tridimensionales escarpados, destruyendo los tanques y radares enemigos.



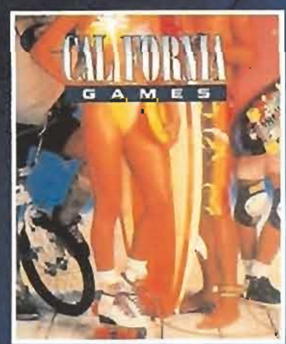
SLIME WORLD. Te vas a aventurar en un mundo pegajoso, esponjoso, verdoso, inquietante. No lo dudes, gracias al Comlynx, pueden acompañarte hasta 7 amigos en esta expedición.



XENOPHOBE. Tendrás que comerte los Xenos en más de una veintena de estaciones espaciales. Un consejo ¡no te aventures solo! Si quieres podran acompañarte hasta tres amigos.



ZARLOR MERCENARY. Si se mueve dispara hacia arriba, si se queda quieta, no lo dudes, disparale también. Y, gracias al Comlynx, tres amigos te pueden ayudar en tu misión.



CALIFORNIA GAMES. Todo el espíritu deportivo de California en cuatro juegos: Surfing, BMX, Footbag y Skateboarding.

3.900 Ptas. + IVA

PERIFERICOS LYNX

- ADAPTADOR PARA RED DE 220 V.
- CABLE COMLYNX PARA INTERCONECTAR VARIOS LYNX.
- ADAPTADOR PARA COCHE.
- VISERA SOLAR PARA PANTALLA.
- MALETIN PARA LYNX Y ACCESORIOS.
- CARTUCHERA LYNX.

NX

EN EL MUNDO
PORTATIL A TODO COLOR

ARA LLEVAR

Con el buen tiempo, seguro que no te apetece quedarte en casa. Sal, disfruta del sol, queda con tus amigos... y no olvides llevarte tu LYNX.

LYNX es un "todo terreno" con el realismo que estás acostumbrado a ver en las mejores máquinas de juegos:

- Pantalla de cristal líquido retroiluminada a todo color.
- Microprocesador gráfico de 16 bits, que permite la representación de mundos tridimensionales.
- Cuatro canales de sonido que dan una impresionante sensación de realismo.
- Joypad de ocho direcciones para un mayor control.
- Paleta de 4.096 colores que aporta gran calidad de imagen.

Y además...

- Puedes conectar hasta ocho LYNX para compartir la acción con tus amigos.
- Utilizarlo con auriculares (opcional).
- Alimentarlo con pilas o con adaptador para encendedor de coche o red.
- Juegos en forma de tarjeta con capacidad de hasta 8 Mb.

ON — OFF — L:06 — LYNX — 140 — ATARI — OPTION 1 — RESTART — FLIP — OPTION 2 — B — A — B — A

LLEVATE TU LYNX, NO HAY OTRO IGUAL.

LYNX

LA NUEVA GENERACION.

VISITANOS EN INFORMAT PALACIO Nº 1 NIVEL 1 STAND 355

ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195 - ALCOBENDAS. 28100 MADRID. TLF. (91) 653 50 11 / 663 83 36

- NORTE (947) 21 20 78 • LEVANTE (96) 362 38 61
- ANDALUCIA (95) 428 19 67 • CANARIAS (928) 36 90 81
- SOFTWARE CENTER, S.A.: CATALUÑA (93) 424 17 03 • Y en todos los centros de El Corte Inglés

ATARI

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ELITE

UNA VETERANA QUE NO PARA

Los años parecen no pesarles a algunas de las compañías más longevas dentro de este mundillo del software, y la desbordante actividad que Elite está desarrollando actualmente es una inmejorable prueba de ello.

Muchas licencias nos tienen preparadas para la presente campaña, y entre ellas dos de auténtico renombre como «Last Battle», un excelente clásico de Sega dentro del popular género de las artes marciales, y «European Championship 1992», la respuesta de Tecmo a la avalancha de juegos de fútbol que continúa dando nuevos frutos.


LAST BATTLE — ARCADE


CHAMPIONSHIP 1992 — ARCADE

Creadas en su día por Data East, llegarán próximamente las conversiones de dos recreativas menos conocidas en las que Elite tiene puestas igualmente grandes esperanzas, «Edward Randy» y «Caveman Ninja». Por último «Suzuka Gp/Winning Run 2», original de Namco, es una espectacular simulación motociclista con escenario en el dificultoso y espectacular circuito japonés.


DRAGONS LAIR — NINTENDO

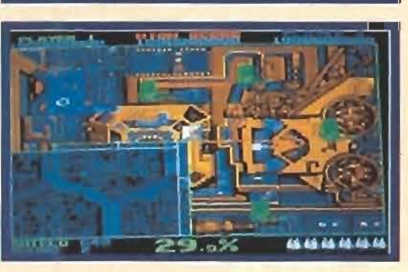
Cambiando de tercio, y enmarcándonos dentro de la producción de juegos para consolas, Elite, una de las tres compañías europeas con licencia para fabricar títulos para el sistema Nintendo Entertaiment System, anunció en el transcurso de la feria el cercano lanzamiento de «Dragon's Lair» que, sorprendentemente, ofrece un aspecto bastante diferente al que tuvimos oportunidad de disfrutar en otros sistemas.

EMPIRE

CADA VEZ MAS CERCA DEL FUTURO

Una de las grandes novedades presentadas por Empire en la feria ha sido la nueva versión del genial «Wrath of the Demon», desarrollada en CD-ROM para el CDTV, el nuevo Amiga de Commodore que incluye lector de compact, como ya os comentamos hace unos meses, con la superior capacidad de memoria que implica. También despertó gran interés «Deathbringer» (Atari, Amiga, Pc, y C64), un arcade con elementos de videoaventura similar al citado anteriormente, que a lo largo de treinta completos niveles nos enfrentará a sorprendentes situaciones. Empire ha conseguido la licencia de una recreativa de Taito que aún no ha llegado a nuestro país. Hablamos de «Volfiev», una singular conversión que combina acción y estrategia marcando un rumbo nuevo dentro de este tipo de máquinas. El juego será publicado en todos los formatos, incluidos también ocho bits.


DEATHBRINGER — AMIGA


VOLFIEV — AMIGA

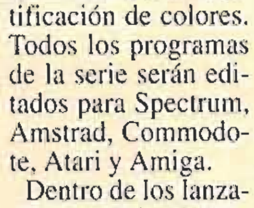
Los juegos de rol han sido abordados dentro de un sector muy específico de los mismos, la ciencia ficción. En esta línea encontramos «Cyber Space», licencia de ICE, importante compañía distribuidora de todo aquello relacionado de algún modo con los RPGs (libros, juegos, etc...) y productores de «War in Middle Earth» y «Mega Traveller 1», que comentaremos en detalle en este mismo número, ambos para 16 bits. Cierra el desfile de novedades de Empire «Eye of the Storm», una aventura futurista con gráficos sólidos en 3D, que tiene como escenario la atmósfera hostil de Júpiter.


EYE OF STORM — AMIGA

GREMLIN

ABRIENDO NUEVOS CAMPOS

Esta popular compañía británica se ha presentado en el CES con importantes novedades. En primer lugar, además de reseñar la creación de un nuevo sello "budget" que ha sido una de las constantes en la feria, destaca el desarrollo de una nueva línea de producto llamada First Class, en la que se incluyen títulos dedicados a los más pequeños, con programas educativos que abordan temas tan variados como las matemáticas, las letras, o la identificación de colores. Todos los programas de la serie serán editados para Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.


SUPERCARS 2 — AMIGA

Dentro de los lanzamientos de inminente estreno encontramos dos segundas partes: «Supercars II» y «Switchbladed 2»; ambos disponibles para Atari y Amiga. La adaptación del exitoso juego de tablero «Hero Quest» parece que por fin está a punto de ver la luz en la mayoría de los formatos. El juego destaca por sus infinitas posibilidades, ya que la elección del protagonista entre los cuatro disponibles condiciona el desarrolla de cientos de aventuras diferentes.


SWITCHBLADE 2 — AMIGA


HERO QUEST — AMIGA

Otra de las notas curiosas confirmadas por Gremlin es la creación de una expansión para «Team Suzuki», que podrá ser adquirida gratuitamente, para entrenarse antes de tomar parte en esta interantísima competición. Unos meses más tarde será comercializada «Pegasus», una videoaventura plagada de notas arcade en la que adoptando el papel del joven Persius deberemos recorrer seis niveles para recoger los cristales mágicos que restablecerán el orden del Universo.


PEGASUS — AMIGA

Avanzamos algo más en el tiempo y nos centramos en los lanzamientos del próximo otoño. Una original simulación llamada «Utopia» permitirá a los usuarios de Atari, Amiga y Pc diseñar a su criterio una sociedad perfecta. Los amantes de los RPGs tendrán también un nuevo título llamado «Space Crusade», creado por los mismos autores de «Hero Quest». Por último destacan «Turbo Challenge II», que según definición de sus autores promete desbancar en adicción al popular «Lotus Esprit Turbo Challenge». Si ellos lo dicen...les concederemos el beneficio de la duda.

I.D. LIMITED

FUTURO PROMETEDOR

Esta compañía que, salvo error, realiza su debut en este mundillo, nos ofrece tres títulos diseñados de cara a los 16 bits: «Argonaut», «Quantum» y «Summer Sport Challenge». Los dos primeros se engloban dentro de la más pura estirpe «shoot'em up» (o masacramarcianos), aunque habrá que esperar a ver la versión defintiva para comprobar si añaden algo nuevo a este "trillado" género. «Summer Sport Challenge» es, por el contrario, un compendio de pruebas deportivas entre las que se incluyen la natación, el ciclismo, los saltos de trampolín o la marathon, y que por lo menos en cuanto a calidad gráfica ofrece un aspecto francamente prometedor.


SUMMER SPORT — AMIGA


ARGONAUT — AMIGA

IMPRESSIONS

ESTO ES LA GUERRA

Aunque en diferentes escenarios y distintos desarrollos, lo que Impressions nos propone en sus próximos lanzamientos es que nos pongamos el uniforme, nos calcemos las botas y agarremos nuestro fusil para combatir con sus elaborados «war-games» hasta vencer o morir en el intento. Sus títulos hablan por si solos: «The Final Conflict», «Africa Korps», «Cohort», «Feudal Lords» o «The Charge of the Light Brigade».

INFOGRAMES

Y SU ISLA

Los señores del Armadillo tenían cuatro nuevos juegos que mostrarnos. El primero de ellos, «Alcatraz», nos traslada a la conocida prisión de San Francisco, donde ahora tiene su sede el más importante traficante de drogas mundial. Como agentes de la C.I.A. debemos infiltrarnos en la organización y destruirla para siempre. Un juego mitad arcade, mitad estrategia solo para Amiga, Atari y Pc.


BILLIARD SIMULATOR II — AMIGA

«Bandit Kings of Ancient China» es un wargame que nos lleva al año 1101 y nos convierte en un Señor feudal chino que intenta apoderarse de todo el Imperio. Este juego solo estará disponible para Amiga y Pc. «Billiards Simulator II» es un completo simulador que nos permitirá practicar nuestras habilidades sobre el tapete en va-


COLORS — AMIGA

rios tipos de juegos de billar, siempre y cuando tengamos un ordenador de dieciséis bits.

«Colors», título todavía provisional, es un programa de estrategia para dos jugadores, en el que intentaremos apoderarnos de un tablero colocando barreras de color frente a nuestro oponente. Simple y adictivo, «Colors» estará disponible para Amiga, Atari y Pc.

KRISALIS

EN PLENA FORMA

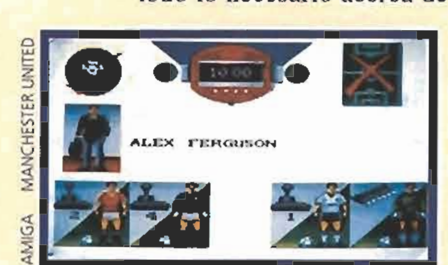
Dos son los lanzamientos que esta compañía inglesa nos tiene preparados a corto plazo, y ambos están inscritos dentro del terreno de la simulación deportiva.

El primero de ellos ha sido realizado en torno a la figura del pakistaní Jahancia Khan, que por si no lo sabéis, además de ser seis veces campeón mundial de Squash, es el jugador que más títulos ha conseguido dentro de este deporte, algo minoritario y elitista por el momento. «Jahancia Khan World Championship Squash» –que será comercializado simultáneamente para Pc, Spectrum, Commodore 64, Amstrad, Atari St y Amiga–, contendrá las clásicas opciones de este tipo de programas, incluida una interesante modalidad para que dos jugadores midan sus fuerzas entre sí.


AMIGA SQUASH


AMIGA MANCHESTER UNITED

En cuanto al segundo, su propio nombre os dirá todo lo necesario acerca de su contenido: «Manchester United Europe». Como veis la cosa está clara, Krisalis no ha dado por extinguido el filón que inició con su primer programa sobre este equipo inglés, y vuelve a la carga con un juego que según sus propios autores supera en muchos aspectos a su antecesor. Veremos que nos deparan las diferentes versiones para 8 y 16 bits.



AMIGA MANCHESTER UNITED

LORICIEL

Y LA EDUCACION

Loriciel presentó «Builderland», en el que tienen muchas esperanzas puestas, es un arcade de esos con protagonista gracioso, "cute", como dirían los ingleses, y que promete ser adictivo como pocos. De momento sólo saldrá para Atari y Amstrad aunque en breve lo hará para Amiga. «Guardians» es otro arcade en el que habrá que utilizar la cabeza además de disparar como un poseso. Algo más complejo que las aventuras normales va a traer de cabeza a más de uno de vosotros. Estará disponible en dieciséis bits y Amstrad. «Booly» es un juego de inteligencia tipo «Quadrel» con 160 niveles diferentes y que nos va a tener enfrascados delante de nuestro ordenador durante muchas horas. Sólo para Atari, Amiga y Amstrad.

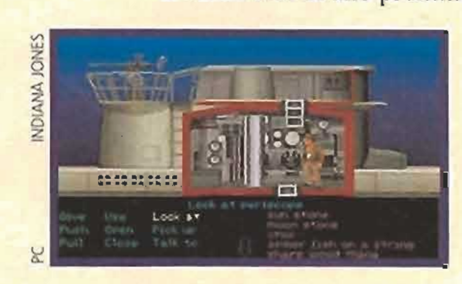
También nos mostraron su nueva línea de productos educativos y pequeñas utilidades, programas a los que, de momento, no parece podamos tener acceso en nuestro país pero que sería interesante que alguien se decidiera a importarlos.



LUCASFILM

DIRECTOS HACIA LA CUMBRE

El director general de Lucasfilm, Doug Glen, nos mostró, como viene siendo habitual, los productos que estarán disponibles el año próximo. Se trata de «Indiana Jones and the fate of Atlantis» (el guión de este videojuego no se basa en ninguna de las tres películas existentes en la actualidad), y «The Secret of Monkey Island, parte 2». También en su línea habitual de producción esmerada se encuentra «Dig» una historia de ciencia ficción basada en un guión


PC INDIANA JONES



Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
NINTENDO WORLD CUP TM
¡COMIENZA TU AVENTURA CON LOS VIDEO-JUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO!
Faxanadu
Dagas, botas aladas,
SOLAR JETMAN
A LA CAZA DEL GOLDEN WARSHIP
TETRIS
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
PALCOM
GHOSTBUSTERS II
SUNSOFT
BLASTER MASTER
CONSOLA Y CONTROLES
Poderoso conjunto electrónico que supone un gran desafío de gráficos, efectos de sonido y juegos que hacen de Nintendo el N.º 1 en el mundo.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
VERSION ESPAÑOLA
SPANISH VERSION
PAUSE!!
2:55
4 FOUR PLAYER GAME
NES FOUR SCORE™
¡Forma un equipo de hasta cuatro jugadores con este nuevo accesorio!
ZAPPER
Pistola de alta tecnología para disfrutar y practicar la puntería con los diferentes juegos.
Nintendo
NEX MAX
Sensacional accesorio que te hará sentir la máxima velocidad en tus manos.
Gracias a su tecnología avanzada, a la calidad de sus componentes y a su robusto diseño, el sistema de videojuegos NINTENDO se ha impuesto en todo el mundo.
Sólo NINTENDO te ofrece los mejores títulos del mercado, con gráficos de gran resolución comparables a las máquinas de los salones recreativos.
NINTENDO capta tu imaginación, y te ofrece muchas horas de diversión, transportándote de tus fantasías a lo infinito; de la realidad actual al más inalcanzable futuro.
Escoge la mejor diversión familiar sin salir de casa, elige NINTENDO.
Además, todos los usuarios reciben gratis la revista «Club Nintendo», con trucos, mapas, y comentarios de las últimas novedades. ¡No renuncies a lo mejor! ¡Pásate a NINTENDO!
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO POR NINTENDO PARA ESPAÑA
SPACO, S.A.
ANICETO MARINAS, 92, BAJO. 28008 MADRID-ESPAÑA
TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19 - 541 32 74. Fax: 248 24 63

de Steven Spielberg, en la que unos viajeros del espacio se ven obligados a desviarse de su destino por culpa de una avería de la nave, aterrizando en un planeta hostil. Aquí realmente comienza la aventura de la que hasta el momento sólo hemos podido ver sus impresionantes y espectaculares decorados. También estarán próximamente disponibles para el mercado americano (y esperemos que para el europeo) versiones en CDROM, con 256 colores y música de orquesta, de «Indiana Jones y la última cruzada» y «The Secret of Monkey Island». El hypermedia, como veis, está muy cerca.


PC INDIANA JONES


PC THE SECRET OF MONKEY II


PC THE SECRET OF MONKEY II

En «Indiana Jones and the fate of Atlantis» hay dos novedades importantes: la primera es que se han incorporado los efectos de perspectiva tridimensional (como en la Isla de los Monos, los personajes cambian de tamaño cuando se alejan o acercan al espectador), lo que permite aumentar el realismo. La segunda es que ante las diversas situaciones y problemas con que nos encontramos a lo largo del juego hay varias formas de reaccionar: con estrategia, acción, diálogos, etc..

En función del comportamiento del jugador, el programa va descubriendo la personalidad y las preferencias del jugador, por lo que en adelante el juego va adaptándose al gusto del mismo. Por ejemplo, si eludimos las peleas en favor de soluciones con diálogo, el juego va prescindiendo de las escenas de acción y en adelante se decanta más hacia la estrategia. Esperamos con impaciencia estos nuevos lanzamientos.

MICROPROSE

AVALANCHA DE NOVEDADES

Las diferentes divisiones englobadas por esa gigante del software (MicroStyle, Firebird, Rainbird y Microprose UK) que es Microprose, están a punto de desencadenar una auténtica avalancha de nuevos títulos de la más diversa índole.

Comenzando por la vuelta de dos programas de nombre legendario, «Elite» y «Midwinter», y continuando por el lanzamiento de «Betrayal», una innovadora producción en el campo de la estrategia de ambiente medieval, que llevan desarrollando bastante tiempo. «Elite Plus» y «Flames of freedom: Midwinter II», son los nombres que han recibido las nuevas entregas de los ya mencionados clásicos, y todos ellos verán la luz únicamente para los usuarios de 16 bits. Rainbird vuelve a sorprendernos con juegos siempre destacables por su complejidad y originalidad.


ATARI ST MIDWINTER 2


AMIGA F-15


PC GUNSHIP 2000

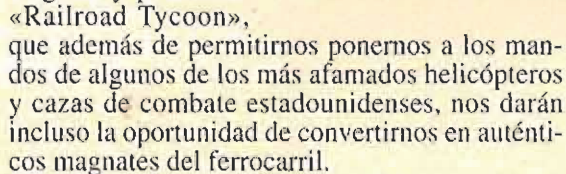
MicroStyle por su parte nos ofrecerá un nuevo juego de golf bautizado como «3D Golf», y una curiosa mezcla entre arcade y simulador de vuelo llamada «Air Duel». Ambos juegos han sido realizados utilizando técnicas tridimensionales, como ya lo hicieran con su popular «Stunt Car Racer», y también serán sólamente los usuarios de 16 bits quienes puedan disfrutarlos.


AMIGA AIRDUEL


PC F117 STEALTH FIGTHER


AMIGA RAILROAD TYCOON

En cuanto a la propia Microprose, y tal y como ya veníamos anunciando, sus próximos títulos dentro de su campo, la simulación, son «Gunship 2000», «F15 Strike Eagle II», «F117 Stealth Fighter 2.0», y el original y premiado «Railroad Tycoon», que además de permitirnos ponernos a los mandos de algunos de los más afamados helicópteros y cazas de combate estadounidenses, nos darán incluso la oportunidad de convertirnos en auténticos magnates del ferrocarril.



MILLENIUM



MIL Y UNA NOVEDADES

A máxima potencia han puesto sus máquinas los chicos de Millenium para sorprendernos de aquí a final de año con una lista compuesta por más ni menos que ocho nuevos títulos. Para esta todavía no finalizada primavera cuentan con «Moonshine Racers», un original juego de conducción en el que asumiremos el papel de traficantes de whisky, «Stormball», una producción deportiva futurista con gráficos tridimensionales, y «Tentacle», un espectacular masacra-marcianos con gran cantidad de niveles difrentes.

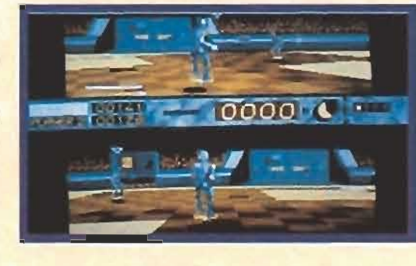
Para algo más adelante, es decir para el próximo verano o incluso rozando el otoño, Millenium nos tiene preparados títulos algo más complejos, como «Robin Hood», «Strike Command», o «Cybornetics», –con elevadas dosis de estrategia en su desarrollo–, junto a arcades de los de toda la vida como «Shinto's Revenge», un juego de lucha con gráficos muy en la línea de los dibujos animados japoneses de sobra conocidos por todos vosotros o «Robocod», continuación de su divertido «James Pond», en el que esta vez el dicharachero agente submarino aparece transformado en un robot biónico dispuesto a enfrentarse a cuantos problemas se le pongan por delante.



AMIGA MOONSHINE RACERS

AMIGA TENTACLE

AMIGA STORMBALL 1


AMIGA STORMBALL 2

Todos los mencionados títulos serán realizados exclusivamente para Atari St, Amiga y Pc.



MINDSCAPE

SOLO PARA PROFESIONALES

Mindscape se ha metido de lleno en el mercado profesional. Si por ello entendemos que no ha presentado como novedad ningún videojuego y sí un montón de paquetes de utilidades principalmente para Pc y compatibles. Todos los programas pertenecen a la categoría de software económico y están destinados a llenar el hueco que existe en Europa de este tipo de productos, que normalmente alcanzan un precio inaccesible. Una buena iniciativa que esperemos llegue, por una vez y sin que sirva de precedente, a nuestro país.

MIRRORSOFT

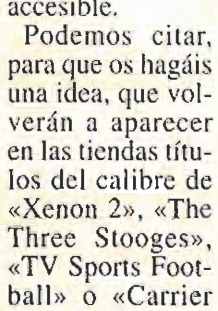
REUNION TUMULTUOSA

El grupo Mirrorsoft, como seguramente todos vosotros sabéis, incluye cinco compañías de reconocido prestigio, dirigidas a diferentes sectores dentro del software de entretenimiento. Antes de pasar a detallaros todos los lanzamientos de cada una de ellas en los próximos meses, queremos reseñar una importante novedad, la aparición de un nuevo sello llamado Mirror Image. En él tendrán cabida grandes títulos distribuidos en su día por Mirrorsoft, que ahora serán reeditados a un precio más que accesible.


AMIGA THREE STOOGES


AMIGA TV SPORTS FOOTBALL

AMIGA DUSTER



Podemos citar, para que os hagáis una idea, que volverán a aparecer en las tiendas títulos del calibre de «Xenon 2», «The Three Stooges», «TV Sports Football» o «Carrier Command».

Image Works es, probablemente, la compañía de mayor difusión de cuantas forman el grupo Mirrorsoft. Muchos son los juegos de inminente salida, pero son dos de ellos los que han despertado de antemano mayor interés. En primer lugar «Predator 2», basado en la película del mismo nombre, sobre el que hemos preparado una preview más amplia en esta misma revista y aún más importante, un nuevo juego protagonizado por ese singular fenómeno llamado Tortugas Ninja. «Turtles 2, The arcade game», es la conversión

a los ordenadores domésticos de la máquina que sobre estos sorprendentes héroes realizó Konami. El juego, publicado a finales de este año para todos los formatos de ocho y dieciséis bits, parte con un importante handicap: superar en calidad y ventas a su popular predecesor.

Abandonamos por el momento los personajes populares y pasamos a hablar de «Duster», un programa para St, Amiga y Pc, sobre el que llevan trabajando más de un año. El juego nos lleva hasta el futuro, más concretamente al año 3800; allí se encuentra una "paradisiaca" colonia agrícola llamada Heaven. Esta se halla muy cerca del sol y esto ha provocado curiosas y peligrosas mutaciones en las formas de vida locales. Nuestro objetivo es restablecer el orden y destruir a los mutantes que han conseguido adaptarse a los sistemas de respuesta humanos.


AMIGA FIRTS SAMURAI

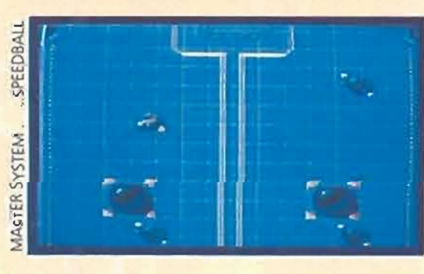

AMIGA LEGEND


PC RIDERS OF ROHAN


PC REACH FOR THE SKIES


ATARI XENON 2


MASTER SYSTEM R. AL FUTURO


MASTER SYSTEM SPEEDBALL

Aparecen también dentro de este sello «Robozone», un trepidante arcade de ambientación futurista y «Fire & Ice», un juego que será editado para Atari y Amiga durante el próximo invierno y que viene avalado por Graftgold uno de los equipos de programación históricos dentro del mundo del software. Los juegos de lucha están representados por «First Samurai», un programa en el que armados únicamente con una espada mágica y nuestra sabiduría samurai nos enfrentaremos a un malvado demonio que pretende dominar el mundo y sus secuaces.

Realizado por el mismo equipo de programación que desarrollo el popular «Bloodwych», representante clave de los juegos de rol, llega «Legend», una increíble fantasía en tu ordenador. Image works actualmente desarrolla también «Speedball», «Regreso al futuro 2» y «Xenon 2», para la consola Master System de Sega.

Cinemaware se ha centrado este año en la creación de programas deportivos. Durante el verano verán la luz para Pc y Amiga, «Rollerbabes», una innovadora modalidad deportiva en tono de humor que une el hockey con el wrestling y el skate, y «TV Sports Baseball», que hace inmortal este popular deporte americano.

PSS, otro de los sellos históricos de Mirrorsoft, trabaja dando los últimos retoques a un nuevo simulador de batalla aérea llamado «Reach for the Skies». Otro de los lanzamientos de mayor impacto es «Riders of Rohan», juego basado en la popular trilogía El Señor de los Anillos de Tolkien. Ambos serán publicados para Atari, Amiga y Pc.

Spectrum Holobyte desarrolla actualmente la segunda parte de uno de los juegos legendarios dentro del mundo de la simulación: «Falcon». «Falcon Mark 2» saldrá el próximo invierno, en principio exclusivamente para Pc. Por último reseñamos la publicación, dentro del sello FTL, de la versión Pc del popular «Dungeon Master».

MOTIVE TIME

CONSOLAS A GOGO

No es demasiado habitual encontrar en Europa compañías dedicadas en exclusiva a la fabricación de software para las diferentes consolas del mercado, tal y como es el caso de Motive Time.


MEGADRIVE PAPER BOY


GAME BOY TALOS

Sus próximos trabajos tiene nombres tan conocidos como «Space Ace» y «Paperboy», que aparecerán respectivamente para Nintendo y Megadrive, y no son sino adaptaciones, –algo "sui generis" en el primer caso–, de aquellos legendarios títulos.

No contentos con eso también han puesto sus esfuerzos en la elaboración de un nuevo cartucho para la Gameboy, «Talos», un divertido arcade protagonizado por un monstruito con "look" tipo Frankenstein, que ofrece una sorprendente calidad gráfica.

OCEAN

EL GIGANTE NO DESCANSA

Como siempre, espectacular es el abanico de novedades que Ocean tiene guardadas en la manga para intentar ganarle la partida al resto de sus competidoras.

Vamos a empezar por el mundo de las licencias, donde la compañía inglesa además de con dos películas de renombre, «Darkman» y la segunda parte de «Terminator», protagonizada de nuevo por el «super-cachas» de nombre kilométrico, Arnold Schwarzenneger, cuenta con los derechos para trasladar a nuestros ordenadores las pintorescas aventuras de la familia más impresentable, maleducada, grotesca y divertida de los dibujos animados, los geniales Simpsons.

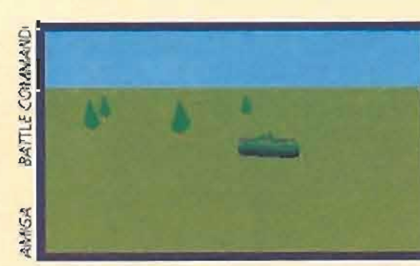

AMIGA ELF


AMIGA EPIC


AMIGA BILLY THE KID

La serie, que tras arrasar en América está haciendo lo propio en nuestro país, ha sido convertida en un delirante arcade lleno de la peculiar filosofía del gamberro Bart, el desastroso Homer, la trascendental Lisa, la resignada Marge y la silenciosa devora-chupetes Maggie.

Sin abandonar el terreno de los arcades pero sin contar con una licencia que les respalde nos encontramos con «Wizkid», segunda parte de «Wizball» uno de los primeros éxitos de Ocean, «Elf» un colorista juego para 16 bits protagonizado por un pequeño duencillo del bosque, y «Smash Tv», conversión de una recreativa que es toda una explosión de violencia.


AMIGA BATTLE COMMAND



Las mentes más inquietas tendrán ocasión de disfrutar con juegos más complejos como «Epic», una fascinante aventura espacial que combina el uso de polígonos con imágenes digitalizadas, «Battle Command», un simulador bélico en el que tomamos control de un tanque, «Wild Wheels», que según Ocean es el primer juego de fútbol sobre ruedas (?), «Billy the Kid», un retorno al salvaje Oeste dentro de una aventura que combina a partes iguales arcade y estrategia, y por último un juego al que merece la pena prestarle mayor atención, «Sim Earth», la culminación del estilo iniciado por «Sim City» que ha conseguido desde hace algunas semanas copar las páginas de las principales revistas europeas del sector. Como su propia nombre indica esta vez el programa va más alla de la simple construcción de una ciudad, siendo nuestro objetivo la creación de todo un planeta. Un fascinante reto, sin duda alguna.

OXFORD SOFTWORKS

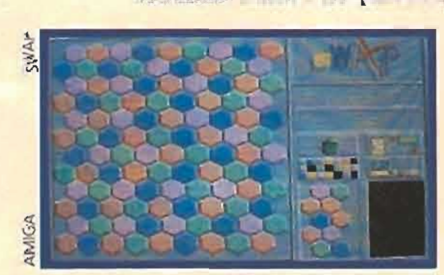
LOS MAS SERIOS

Una compañía prácticamente desconocida que se dedica a cosas "serias", como juegos de ajedrez, backgammon o bridge, estuvo también presente en la feria. De entre todo su catálogo merecen la pena destacar tres programas que van a ser traducidos y distribuidos en nuestro país: «Chess 2175», «Go Player» y «Backgammon Royale».

PALACE

LAS COSAS DE PALACIO...

Ya sabéis por que dos cosas se ha distinguido siempre esta mítica compañía inglesa: por la calidad de sus producciones y por la lentitud con la que las realizan. Palace no parece sin embargo dispuesta a cambiar el algo parsimonioso rumbo de su carrera y nos anuncia sólo dos lanzamientos de inminente salida: «Swap» y «Sliders». El primero es un juego tipo puzzle, en el que tenemos que eliminar piezas de diferentes colores, mientras que el segundo nos introduce dentro de una original y futurista competición deportiva que en aspecto nos recuerda mucho a aquel legendario «Marble Madness». Por cierto, si vuestro ordenador tiene 8 bits lamentamos deciros que Palace sólo realizará versiones para Atari St, Amiga y Pc. ¡Estos chicos!

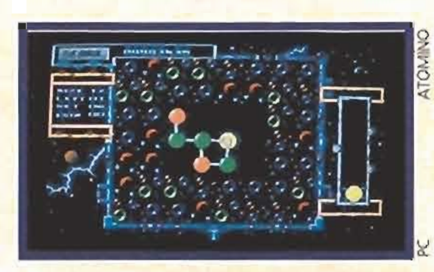

AMIGA SWAP

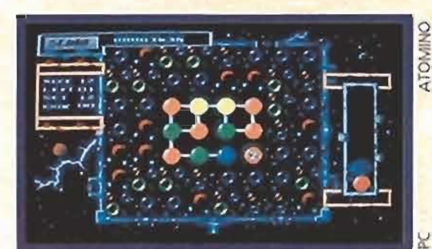


PSYGNOSIS

CALENTANDO MOTORES

Ya os hemos comentado que Psygnosis ha sido elegida como la mejor compañía del pasado año. Curiosamente, y por contra a lo que podía esperarse en la feria además de despertar gran interés por los numerosos premios conseguidos lo que se dice novedades presentaron más bien pocas. En concreto sólo un nuevo programa llamado «Atomino» rivalizó en su stand con los premiadísimos «Lemmings». «Atomino» desarrollado para 16 bits, se basa en una idea muy sencilla que genera un juego terriblemente adictivo, en la línea en la que están encaminando sus últimas producciones los chicos de Psygnosis. Nuestro objetivo es construir las moléculas que nos son solicitadas situando sus átomos en el lugar adecuado. «Atomino» consta nada menos que de sesenta mil niveles y todo parece indicar que tendremos juego para rato.

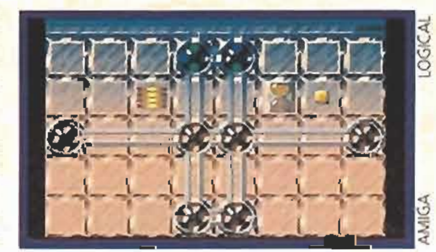

ATOMINO — PC


ATOMINO — PC

RAINBOW ARTS

UNA COMPAÑIA EN EXPANSION

Aunque esta singular compañía de programación alemana ha alcanzado hace, relativamente, poco tiempo el reconocimiento general a nivel europeo, sus orígenes se remontan al año 86, en el que fue fundada. El salto definitivo llegó de la mano de «Turrican», un sensacional arcade que hizo que su nombre brillara con luz propia en todo el mundo. Precisamente la segunda parte de este legendario juego, «Turrican 2», ha sido uno de los programas en los que se han concentrado sus esfuerzos durante la feria. De él recibistéis sobrada información en el pasado número, por lo que vamos a centrarnos en los otros dos programas que tuvimos ocasión de ver.


LOGICAL — AMIGA


MAD TV — PC

Hablamos primero de «Logical». Editado para todos los fomatos de 16 bits, además de Commodore 64, el juego podría ser englobado dentro de los programas tipo puzzle. La idea en la que se basa es tan sencilla como difícil de dominar y nos invita a reunir en el interior de unas ruedas giratorias piezas del mismo color para hacerlas desaparecer. El resultado es un juego muy adictivo y elaborado, con la dificultad justa para engancharnos indefinidamente.

«Mad TV», el otro de los títulos presentados, –en esta ocasión exclusivamente para 16 bits–, es una original "simulación", que se aleja bastante de los cánones habituales en este género. Para empezar su tema, dirigir una emisora de televisión, es hasta el momento inédito, continuando con sus divertidos gráficos y sus golpes de humor que nada tienen que ver con simulaciones anteriores. Nuestro protagonista, un joven enamorado de la secretaria del director de la emisora, se verá envuelto en mil disparatadas situaciones.

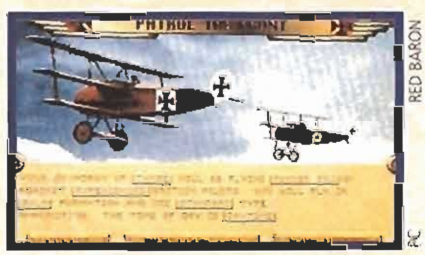
SIERRA ON LINE

POR FIN EN ESPAÑA

La poderosa y conocida compañía norteaméricana estrenaba distribuidor en nuestro país y además presentaba un montón de nuevos productos, que, por fin, van a ser traducidos al castellano y de los que podremos disponer en los próximos meses. Lo primero que vamos a poder ver será «King Quest V». La última, de momento, misión del Rey Graham de Daventry. Los aficionados a las aventuras podrán disponer, en la versión Pc, de 256 colores en pantalla y sonido estereofónico, con la tarjeta adecuada Inmediatamente después llegará a nuestro país en castellano «Space Quest IV» y le seguirán en el tiempo las nuevas versiones actualizadas, desarrolladas por Sierra cambiando el intérprete, de «Larry I» y «Larry V», ambos completan por el momento los lanzamientos en nuestro país. Citamos ahora los últimos títulos editados en Estados Unidos. Comenzamos con «Firehawk: Thexder II» la segunda parte de un arcade muy popular en los Estados Unidos. «A-10 Tank Killer», un simulador de vuelo basado en un avión especialista en destruir objetivos terrestres. «Stellar 7» es un furioso y adictivo arcade con una versión también en 256 colores. «Rise of the Dragon: A Blade Hunter Mystery», un juego de rol ambientado en los bajos fondos de Los Angeles en el año 2053. «Red Baron», un simulador de vuelo que nos traslada a los años de la I Guerra Mundial. Como podéis ver un montón de novedades que van a estar disponibles para Pc y, en algunos casos, en Amiga.


KING QUEST V — PC


RISE OF THE DRAGON — PC


RED BARON — PC


STELLAR 7 — PC

SIMULMONDO

CIAO BAMBINOS

Por fin los productos de esta compañía italiana van a ser distribuidos en España, gracias a lo cual podremos testear "in person" la calidad de títulos como «Formula 1 3D», un revolucionario juego de conducción que utiliza técnicas tridimensionales, o «I play 3D Soccer», que aplica estas mismas técnicas a un clásico simulador de fútbol.

STORM

AL MAXIMO

Storm y The Sales Curve estaban completamente lanzadas; aparte de mostrar el alucinante «Swiv» a todo aquel que se acercaba al stand, tenían unas cuantas novedades muy interesantes. «Rod-Land» es un juego de plataformas con unos protagonistas muy curiosos: unos graciosos duendes que tendrán que rescatar a su madre de las garras del malvado de turno. El juego estará disponible dentro de muy poco para todos los sistemas. «Big Run» es una conversión de una máquina de Jaleco, un arcade de coches ambientado en Africa.

Y, por último, nos informaron del acuerdo al que han llegado con Tradewest, una empresa oriental que hace juegos para el NES y cuyos programas van a ser convertidos por Storm. Sus primeros lanzamientos van a ser: «Double Dragon III: The Rosetta Stones», «Asylum», «Solar Jetman: Hunt for the Golden Warship», «Brute Force», «Indy Heat» y «Battletoads».

SYSTEM 3

MAS FUERTES QUE NUNCA

Aunque en su historial figuren nombres tan legendarios como «Myth», «International Karate» o la saga «Last Ninja», lo cierto es que System 3 es una de esas compañías que tan sólo muy de cuando en cuando visita las pantallas de nuestros ordenadores. Lo cierto es que sin embargo parecen haberse por fin decidido a imitar el ritmo de lanzamientos de las grandes del software, y de aquí a finales de la presente campaña nos tienen reservada una auténtica avalancha de nuevos títulos francamente prometedores. La estrella de todos ellos es, sin duda alguna, «Last Ninja 3», la tercera entrega de la aclamada saga que, repitiendo las mismas técnicas y desarrollo de sus antecesores, nos traslada al mísmisimo Tibet para, en el interior de un templo budista, enfrentarnos de nuevo contra Kunitoki.

TURBO CHARGE — C-64

NINJA 3 — AMIGA

De momento sólo están previstas las versiones para 16 bits y Commodore 64, ordenador en el que originariamente hizo su aparición «The Last Ninja».



SILLY PUTTY — AMIGA

Los demás lanzamientos nos ofrecen un panorama bastante variado en el que tienen cabida desde la aparición de versiones de 16 bits de antiguos éxitos como «Myth» o «Vendetta», a clásicos arcades como «Silly Putty», juegos de coches como «Turbo Charge», o producciones más complejas como «Changelling», una inquietante aventura espacial, o «Constructor», un juego que como su propio nombre indica va a permitirnos construir edificios y que podría muy bien englobarse dentro de la misma categoría del popular «Sim Earth» de Ocean.



TECMAGIC

SOLO PARA TU SEGA

Si rara es una empresa dedicada en exclusiva a la realización de software para consolas, –hasta hace muy poco dirigido directamente por las productoras del hardware–, más aun lo es una que se dedique únicamente a un sólo sistema, como hace la compañía de reciente aparición Tecmagik con la Sega Master System.


MASTER SYTEM PACMANIA

Tres son sus nuevas producciones para la usuarios de la consola Sega de 8 bits, y las tres poseen un nombre de reconocido prestigio dentro del mundo del software y una calidad indiscutible en las versiones realizadas para otras máquinas. «Populous», «Pacmania» y «Shadow of the beast» verán la luz dentro de muy poco y cuenta de antemano con calidad garantizada.


MASTER SYSTEM POPULOUS

TITUS

FESTIVAL DE ARCADES

Los franceses, en esta edición, estuvieron un poco desganados, aunque no faltaron las novedades de rigor. Titus, por ejemplo, presentó cuatro juegos. «Prehistorik»,el primero de ellos, es un arcade para dieciséis bits ambientado en la edad de piedra con unos gráficos verdaderamente divertidos que está ya a punto de llegar a nuestro país. «The Blues Brothers» es, por el contrario, un juego basado en las aventuras de los dos rockeros más peculiares de hace algunos años. También será publicada dentro de muy poco la tercera parte del legendario «Crazy Cars». Completa el recorrido por los juegos de Titus, «Crime Does not Pay», un programa de arcade y estrategia, para hacernos con el control de una corrompida ciudad, que encontraréis ampliamente comentado en la sección "Punto de mira".

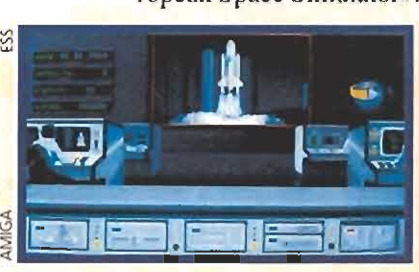

AMIGA PREHISTORIK


AMIGA CRIME DOES NOT PAY

TOMAHAWK

PIONEROS EN TECNOLOGIA

Tomahawk ha echado mano a las últimas tecnologías y mostró a la prensa y a todo el que quisiera acercarse por su stand un curioso producto que a más de uno dejó boquiabierto: la versión CD-ROM del juego «European Space Simulator». Un super-programa que contiene más de 200 megabytes de imágenes digitalizadas, sonido de calidad compact disc y, bueno, muchas más cosas que sólo unos pocos privilegiados por el momento podrán contemplar. Una iniciativa que ha roto el hielo en cuanto a la aparición de videojuegos en CD-ROM en Europa y que hay que celebrar como si se tratara del paso de este mundillo a su edad adulta. Esperemos que la iniciativa de Tomahawk pronto sea secundada por otras compañías.


AMIGA ESS

UBI SOFT

DOS ORIGINALES NOVEDADES

Y para terminar nuestro recorrido por las novedades provenientes de Francia, vamos a dar un pequeño repaso a Ubi Soft. Los señores de Ubi tenían preparados dos juegos muy interesantes: «B.A.T.» y «Unreal». El primero se trata de un programa muy curioso que transcurre en un lejano futuro, donde convertidos en agentes de una organización policial tendremos que desenvolvernos por extraños mundos en una mezcla de juego de rol, aventura conversacional y programa de estrategia; terriblemente amplio y complejo, el ambiente recreado en «B.A.T» incluye sonidos e imágenes digitalizados y personajes inteligentes.

Sólo estará disponible para dieciséis bits y posiblemente incluso sea traducido a nuestro idioma. «Unreal» es un arcade con unos gráficos realmente soberbios, "irreales" podríamos decir; un juego que lleva ya en preparación muchos meses y que por fin parece que está a punto de ver la luz, en principio únicamente para Amiga.


AMIGA BAT


AMIGA UNREAL

U.S. GOLD

MUCHOS SELLOS, GRANDES...

Como seguro que ya sabéis U.S.Gold divide todos los juegos que aparecen con su nombre en una serie de líneas de producto, en función del público al que van dirigidos y del tipo de juego de que se trate. Dentro de las conversiones procedentes de recreativas de Sega las novedades más significativas fueron «Shadow Dancer» y «Joe Montana Football». El primero aparecerá publicado para todos los formatos de 8 bits y Atari y Amiga y el segundo exclusivamente para Pc. También fruto de una licencia es «Gauntlet III», en este caso de Tengen, del que ya hemos hablado en alguna ocasión al igual que ha ocurrido con «Cybercon III».

A través de U.S.Gold llega la nueva aventura de Delphine, «Cruise for a Corpse», que cuenta con unos gráficos espectaculares y que probablemente contará con una versión en castellano en nuestro país. Dentro del sello SSI verán la luz dos nuevos juegos de la serie "Dungeons & Dragons", «Death Knights of Krynn» y «Shadow Sorcerer», que retoman la acción donde lo dejó «Dragons of frame», el último título editado hasta la fecha. También dentro del género de los RPGs, que cada vez cuenta con más seguidores en todo el mundo, será comercializado en breve «Eye of the Beholder» para Pc y Amiga. La estrategia está representada a través de «Medieval Lords», una simulación de guerra que en su aspecto recuerda a los wargames de tablero que ha sido realizada por uno de los sellos especialistas de este género SSI.


ATARI ST SHADOW DANCER


AMIGA CYBERCOM III

Pasamos ahora a comentar las novedades realizadas por Access. Esta compañía americana ha estado presente en el Trade con «Links», un simulador de Golf para Pc, que cuenta por el momento con dos discos de escenarios independientes llamados «Bountiful Golf Course» y «Firestone Country Club» con los que ampliar las posibilidades del juego.


AMIGA CRUISE FOR A CORPSE


AMIGA KNIGHTS OF KRYNN

Por último el grupo de programación "in-house" está desarrollando «Jetfighter II», un nuevo simulador de vuelo y se concentra ahora en lo que probablemente será uno de sus lanzamientos más fuertes en los próximos meses: «El Padrino III», conversión de la película del mismo nombre. Os seguiremos informando.



VIRGIN

MUCHAS NOVEDADES

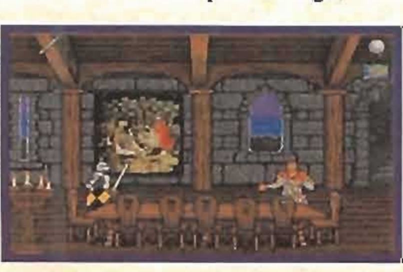
Una de las compañías que más activa ha estado últimamente ha sido Virgin, intentando recuperar su posición puntera en el mercado del videojuego.

Para ello tienen preparados un montón de lanzamientos muy interesantes. La cosa comienza con «Wonderland», una curiosa aventura conversacional para los dieciséis bits, que probablemente no veamos en España, pero que parece de lo más interesante para los aficionados a este tipo de programas que tengan oportunidad de conseguirla. «Spirit of Excalibur» nos traslada al mundo artúrico, en el que, tomando la personalidad del sucesor del mítico rey deberemos regir los destinos de la antigua Inglaterra, en una mezcla

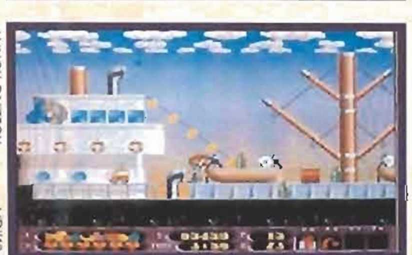

AMIGA SPIRIT OF EXCALIBUR



de arcade, juego de rol y estrategia, solo para Pc, Amiga y Atari, estos dos últimos con un mega de ram. «Viz» es un programa basado en una popular tira cómica inglesa, un arcade que nos va a permitir hacer las gamberradas más gordas que se nos ocurran. Un juego que traerá cola y que sale, aunque aún no es seguro si será publicado en España, para todos los sistemas de ocho y dieciséis bits. El cuarto lanzamiento se llama «Supremacy» y es una compleja aventura espacial, con magníficos gráficos y ambientación. Una simulación estrategica en la que deberemos conquistar el universo. Sólo para Amiga, Atari y Pc. «Sarakon» es un juego de mesa basado en el clásico Mah-Jong oriental y tampoco van a poder disfrutarlo los poseedores de los ocho bits. «147 3D Snooker» es una simulación de billar que promete revolucionar los juegos de este tipo, perspectivas desde cualquier ángulo y gráficos sensacionales son un par de ejemplos de este próximo lanzamiento para Amiga y Atari. «Realms» es un juego de rol de fantasía elaborado con una técnica nueva que permite una total libertad de interacción y movimiento con el mundo creado por el ordenador. Que se preparen los que tengan Amiga, Atari o Pc porque «Realms» va a dar mucho que hablar.


AMIGA SPIRIT OF EXCALIBUR


AMIGA 147 3D SNOOKER


AMIGA ROLLING RONNY

«Rolling Ronny» es, por el contrario, un arcade en el que el protagonista cabalga un monopatín por una serie de zonas repletas de enemigos.

Un juego super-adictivo con gráficos que, en algunas versiones, superan los cien colores simultáneos en pantalla, ¿increíble? ¿no? Por supuesto, sólo para los dieciséis bits. «Shuttle» es una simulación de la Lanzadera Espacial creada por la N.A.S.A. Pc, Atari y Amiga son los ordenadores que te permitirán convertirte en el Von Braun de los noventa. «Floor 13» es un juego de estrategia que nos deja libertad para dirigir, desde la sombra, el gobierno de una nación. Una temática muy interesante que nos va a enseñar cómo funciona la política actual y que sólo estará disponible, una vez más, para dieciséis bits.

Y, para terminar, comentaros que Mastertronic, asociada con Virgin, promete muchos lanzamientos siguiendo su política de reeditar viejos títulos a precios bajos como «Ghostbusters», «Aliens», «Silkworm» y casi todo el catálogo de Infocom.

Equipo MICROMANIA

ACUERDOS Y DESACUERDOS



Andrew Bagney, director de Erbe, junto a Srini Vasan, Director de negocios internacionales de Sierra, en un momento de la firma del contrato.

Algunas de las casas productoras han aprovechado los días de feria para firmar nuevos acuerdos de distribución en nuestro país. Tal es el caso de Sierra, que por vez primera en su historia ha cedido los derechos para traducción de su producto a otro idioma que no sea el inglés. Al mismo tiempo otras productoras han aprovechado para romper los acuerdos que mantenían y cambiar su distribuidor local. Tal es el caso de la bien conocida Domark.

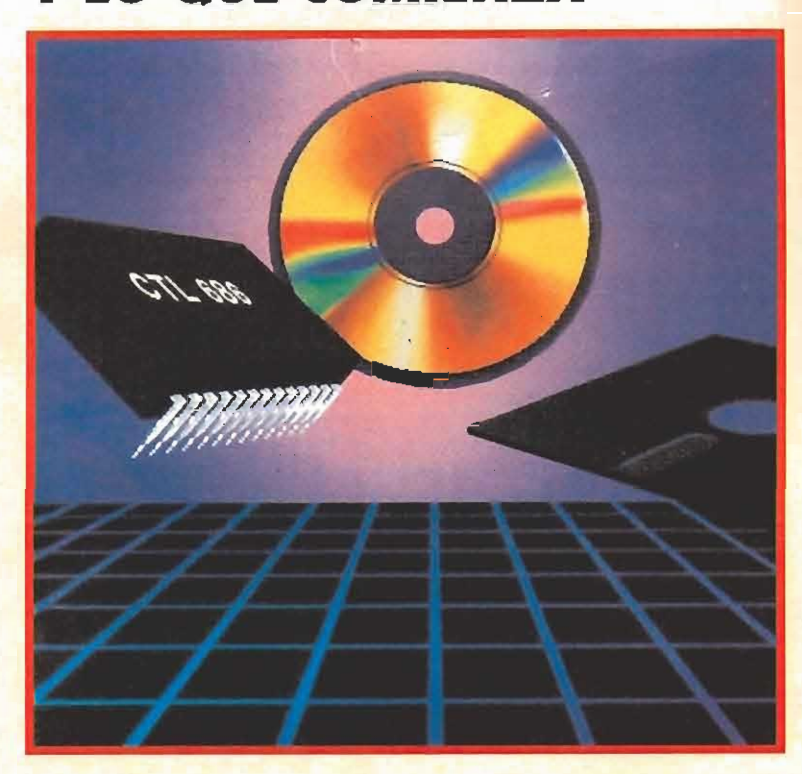
LO QUE VIENE Y LO QUE SE VA





Se observa una tendencia generalizada de las casas de software por hacer juegos para consolas, sobre todo para Sega Master System y Megadrive, incrementándose también la producción para PC. Otro punto en común es realizar programas cada vez más elaborados y sofisticados y se supone que más vendedores en vez de producir muchos juegos que podríamos considerar "mediocres". Con esta medida se pretende rentabilizar más cada producto, darle más vida en el mercado. Al mismo tiempo se constata un descenso impresionante en las producciones para máquinas de 8 bits (Spectrum y Amstrad más concretamente).

LO QUE SE ACABA Y LO QUE COMIENZA



Las consolas están irrumpiendo con fuerza y las nuevas tecnologías, lentamente pero de forma segura. El CDROM, el video interactivo, la realidad virtual, palabras y conceptos que en este momento carecen de significado para una mayoría, se convertirán en muy breve espacio de tiempo en comunes para todos los aficionados a la microinformática. Compañías como Mindscape o Mirrorsoft están apostando fuerte por este concepto de alta tecnología que permitirá pronto la realización de unos programas más elaborados, con gráficos más sofisticados, menos costosos de producir, incopiables y por ende, puede que incluso más baratos. Hay que tener en cuenta que, aunque sea duro decirlo, los que copian los juegos están en realidad obligándo a los que los pagan a soportar un sobreprecio con el que las casas de soft intentan paliar las pérdidas ocasionadas por la piratería. Debido a este problema, hasta el momento imposible de solucionar, las casas de soft intentan poco a poco desviar su producción hacia sistemas incopiables: CDROM, cartuchos para consolas, etc., de manera que el abuso que la piratería hace de estos programas (en formato de disco o cinta) está sin duda provocando la muerte de los mismos. Si esto sigue así, pronto los usuarios de casettes y disqueteras verán crecer telarañas en sus dispositivos, por lo menos en lo que a videojuegos se refiere.

LA OTRA REALIDAD



Vision presentó un sistema de realidad virtual que es una nueva concepción de las aplicaciones que pueden tener los ordenadores en virtud del estado actual de los mismos, con potencias y velocidades de proceso que ya empiecen a poder simular la realidad en tiempo real (valga la redundancia), es decir que la simulación se produce al mismo tiempo que transcurre la realidad. Por ejemplo, si se simula que el espectador está en una habitación y se desplaza 5 metros durante 10 segundos, a través del simulador de realidad virtual, la sensación que obtiene es también de haberse desplazado el mismo espacio durante el mismo tiempo especificado. Los decorados, el ambiente y los personajes que el espectador percibe, son suministrados por el propio ordenador. En realidad de trata de dos ordenadores (para que se repartan más eficazmente el trabajo); cada uno de ellos se encarga de generar el sonido y la imagen que corresponden al ojo y oído derecho e izquierdo respectivamente. Esto permite una sensación de realidad en estéreo para el sonido y en 3D para la visión absolutamente increíble. Un día de estos profundizaremos sobre el tema que promete ser de lo más interesante. Palabra.



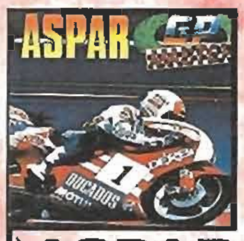
¡¡ APROVECHATE !!

CONSIGUE GRANDES EXITOS PARA TU ORDENADOR DE 16 BITS, A UNOS PRECIOS ESPECTACULARES.





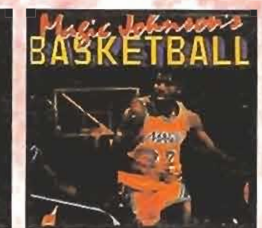
500 C.C. GRAND PRIX
El mejor simulador de motos para competir dos jugadores. Pantalla doble, en cada una un jugador maneja su propia maquina. Vista realista del circuito. Conduccion de motos de 500 C.C.
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS



ASPAR
Simulacion deportiva del campeonato del mundo de motociclismo que te permite controlar todas las tecnicas de pilotaje. Circuitos de 70 pantallas. 12 motos en pista. Vista superior tipo camara
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS



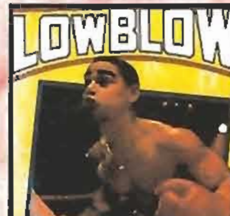
AXELS MAGIC HAMMER
Divertido juego de plataformas y pantallas. Manejando a un singular personaje, que usa un martillo, has de atravesar 8 mundos, plagados de enemigos, trampas y peligros.
ATARI / AMIGA — 495 PESETAS



BASKET MAGIC J.
Reconvertido de la popular maquina y presentado por el numero 1 de la N.B.A. Scroll total de pantalla. Campo de juego completo(dos canastas). Contrataque. Entrenamientos dirigidos por Magic.
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS



BLUE ANGELS
Simulador de vuelo en formacion, de los famosos aviones de las fuerzas aereas estadounidenses. Con la garantia de calidad y autenticidad de Accolade, la firma lider en simulaciones de maquinas.
AMIGA / PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS



BOXEO LOW BLOW
En esta reproduccion de los combates de boxeo, tendras que tener cuidado con los golpes bajos y demas tacticas anti-deportivas del rival. Si tienes ocasion, no dudes en usar tu mismo estas artimañas...
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS



CAPITAN BLOOD
Una galaxia en los confines del Universo, planetas poblados por criaturas fantasticas, horas de exploracion de vuelo por el Cosmos. Si te atreves con todo este tinglado espacial, este es tu juego.
ATARI / AMIGA / PC de 5.25" / PC de 3.5" — 495 PESETAS



CAPITAN TRUENO
Entre el Capitan Trueno y su objetivo hay demasiados obstaculos: docenas de enemigos, peligros naturales, la magia negra... Pero no estas solo. Crispin o Goliath apareceran al pulsar un boton.
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS



CHARLIE CHAPLIN
Un concepto nuevo y espectacular. Conviertete en director de cine y dirige las comedias de Charlot. Elige el guion, las escenas, los personajes...para crear, editar y ver tu propia produccion.
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 495 PESETAS



COLORADO
Era un gran jefe Cheyen, y se estaba muriendo. Me tendio un pergamino y me dijo: "te conducira a la mina Pocahonta; sera tuya si la encuentras" Saqué la canoa y fui rio abajo. La aventura empezaba...
ATARI / AMIGA / PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS



CONTINENTAL CIRCUS
De la mano de TAITO, el simulador definitivo del circo de la Formula 1. El primer paso para competir entre los mejores, es lograr la clasificacion. Corre por 8 circuitos fielmente reproducidos.
ATARI / AMIGA — 995 PESETAS



DOBLE DRAGON 2
Sigue sin descanso la lucha en las calles. Esta vez con Billy y Jimmy deberas vengar la muerte de Marian. Pelea rabiosamente sin descanso hasta llegar al gran jefe y poder retarle.
PC de 3.5" — 995 PESETAS



DREAM WARRIORS
¡Combate al terrible y poderoso Dream Demon, el monstruo gigante de dos cabezas! Pero para llegar a enfrentarte a el, antes habras superado los niveles anteriores con destreza y estrategia.
PC de 5.25" — 495 PESETAS



DRO ITALIA 90
El juego oficial del mundial de futbol de Italia 90, presentado por Virgin. Caracteristicas que incorpora: vista aerea, niveles de juego, reglas de juego oficiales de la FIFA, uno o dos jugadores
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS



EQUIPO A
Tu mision es controlar al poderoso Equipo A en dos misiones: primero, reducir a un numeroso grupo terrorista que opera en el desierto. Tu segunda mision es destruir una base militar pirata.
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 495 PESETAS



FULL METAL PLANET
Tu mision: 1.Recoger todo el metal que puedas del Full Metal Planet. 2.Destruir o inutilizar el metal de tus oponentes. 3.Demostrar ser el mejor piloto de la compañia, la Cobra Steel.
PC de 5.25" — 495 PESETAS



GARFIELD 2
El perezoso y tragon gato de las tiras de periodico, es el protagonista de esta aventura de accion. Usa tu habilidad e ingenio al trazar un plan, para conseguir a la "gallina de los huevos de chocolate".
ATARI / AMIGA — 995 PESETAS



GEMINI WING
La ultima generacion de marcianos clasicos. Defiende nuestra galaxia con el ala Gemini de las hordas de naves e ingenios que la estan arrasando con furia. Dispara hasta partirte el dedo.
ATARI / AMIGA — 995 PESETAS



HEAVY METAL
Empieza planeando la estrategia para ocupar el cuartel enemigo, pero si despues no demuestras valor y destreza, no habra servido. Trata de combatir y vencer en 3 frentes de combate a la vez.
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS



HORSE RACING
Si te gustan las carreras de caballos y te fascina todo lo que lo rodea como las apuestas, los favoritos, los jinetes y demas, con este juego vas a vivir los prolegomenos y por fin...¡la carrera!
AMIGA / PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS



HUNT FOR RED OCTOBER
El clasico de la novela que primero se convirtio para ordenador, y del que despues se rodo el film. Comandas el submarino OCTUBRE ROJO, deserta con él y guialo hasta la costa de E.E.U.U.
ATARI / AMIGA / PC de 5.25" / PC de 3.5" — 495 PESETAS



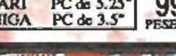
KUNG FU
El arte secreto de Shaolin en ordenador. Mas de 70 sprites de gran tamaño. Salas de entrenamiento. 80 posibilidades de combate. Mas de 30 escenarios. 3 armas. 34 tecnicas de KungFu reales. 3 fases.
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS





LOS ANGELES: EL CAOS
La droga esta haciendo estragos en la poblacion de Los Angeles. Cuentas con un infiltrado en la organizacion que distribuye el polvo, al que dirigiras y controlaras en todos sus movimientos.
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 495 PESETAS





MAYA
El cuerpo del celebre arqueologo EDWARD, ha sido hallado sin vida. Las causas de la muerte aparecen sin explicacion. El llevaba un pergamino maya que esconde la clave del asunto...
ATARI / AMIGA / PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS

MENACE
¡Todo accion! Un rapido viaje a traves de seis mundos totalmente diferentes, en el que tu habilidad con el boton de disparo, es tu unica oportunidad de supervivencia. Exito de PSYGNOSIS.
PC de 5.25" — 495 PESETAS

MICHEL
Reproduce exactamente un verdadero campeonato de Europa de selecciones con 8 equipos, fase inicial, semifinales y final. Ademas 4 pruebas de habilidad, dribbling y manejo de balon para Michel
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS

NINJA MISION
Durante años habais vivido aterrorizados en Tambo Machi, Japon. Ahora el villano Akuma se ha pasado, ya que ha robado los idolos sagrados del pueblo. Sal ya de tu escondite y ve a recuperar lo sustraido.
AMIGA — 995 PESETAS

ONE ON ONE
Un espectacular partido uno contra uno, que podras disputar a un amigo o contra el ordenador en varios niveles. Tambien con concurso de mates y competicion de triples. Enfrenta a Bird contra Jordan
PC de 3.5" — 995 PESETAS

PAK 3 DE OPERA
3 juegos de Opera soft, en un pak muy completo y atractivo:
GOODY: robar el banco de España.
LAST MISION: dirigir un veh.espacial.
LIVINGSTON S.1: aventura en la selva.
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS

PAK TELE 15
4 juegos en sus cajas para PC en 5.25": BEDLAM.. Juego de accion de GO. STARDUST. De accion de naves. TOPO. BAAL. Aventura de lucha de Psygnosis. 4X4. De accion de coches. Por Epyx.
AGOTADO — 995 PESETAS

PAK TELE 16
4 juegos en sus cajas para AMIGA: Wanderer 3D: Espacial de ELITE. Dominator: juego de naves de SYSTEM3 Phobia: de disparos por IMAGE WORKS ¿? Ademas un cuarto juego sorpresa.
AMIGA — 995 PESETAS

PAK TELE 17
4 juegos en sus 4 cajas para ATARI: Oil Imperium.De estrategia petrolifera Arkanoid 2. El mejor machaca ladrillos. Beam. Juego de agilidad mental y reflejos Warlock Quest. Aventura de magos.
AGOTADO — 995 PESETAS

PAK TELE 18
4 juegos en sus 4 estuches para ATARI: Tiburon. Arcade de la pelicula de exito. Xybots. De las maquinas de la calle. Renegade. Arcade de lucha callejera. Custodian. Juego de disparos de Hewson
AGOTADO — 995 PESETAS



PHANTOM FIGHTER
Una extraña historia espacial: una nave que parte con la idea de colonizar nuestro sistema solar. Vas a encontrarte con todo tipo de personajes. Algunos te ayudaran, otros son peligrosos. ¡Acepta el desafio!
PC de 5.25" — 495 PESETAS



POWERBOAT
Una espectacular y trepidante carrera, a bordo de una lancha americana de propulsion. Si no soportas las emociones fuertes, elige otro juego mas tranquilo y relajado.
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS

PURPLE SATURN DAY
¡Hoy es el dia! 4 competiciones: volar por los anillos de Saturno, cazar bolas de Energy, luchar contra la mente y saltar en el tiempo: ¿seras tu el proximo vencedor de esta parte de la Galaxia?
ATARI / PC de 5.25" — 495 PESETAS



ROCK AND ROLL
Tu mision es controlar una gigantesca bola en un mundo sorprendente. Te encontraras con ventiladores, precipicios, plataformas, bombas, flechas, escudos, parecidos... Animate con Rock and Roll.
ATARI / AMIGA — 495 PESETAS



SENTINEL WORLDS
Un juego de Rol, pero basado en los ambientes espaciales y galacticos. Un programa de ciencia ficcion que te atrapara durante horas si te gustan los juegos de reflexion, estrategia y analisis.
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS



STREET SPORTS BASKET
Una panda de chicos, organizan un partido de baloncesto en las calles. Escoge a tu propio equipo. Dribla, pasa o tira. Tienes que tener cuidado, ya sabes que en la calle casi todo vale.
PC de 5.25" — 995 PESETAS



STRIP POKER DELUXE
Varias oponentes con diferentes niveles de juego. Si dominas el poker, vas a tener la oportunidad de, si las consigues ganar, hacer que se vayan quitando sus prendas una a una para cambiarlas por dinero.
ATARI / AMIGA / PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS

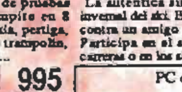


STRYX
Mitad hombre, mitad maquina, Stryx se enfrenta al desafio de liberar de su cautiverio a la Fuerza de la Vida. Solo si resuelves el complicado puzzle, podras desactivar los robots asesinos.
ATARI / AMIGA — 495 PESETAS



SUBBATTLE SIMULATOR
Seras el oficial al mando de uno de los seis submarinos de la armada U.S.A. en la Segunda Guerra Mundial. Tendras que afrontar sesenta misiones distintas, todas basadas en escenarios y hechos reales.
PC de 5.25" — 495 PESETAS





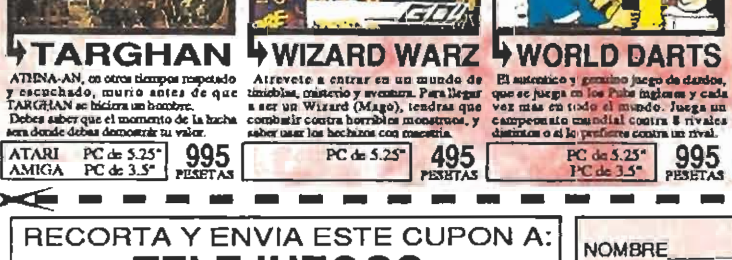
SUMMER GAMES EDITION
La mas completa reunion de pruebas olimpicas por Epyx. Compite en 8 especialidades: arco, gimnasia, pertiga, ciclismo en pista, saltos de trampolin, lanzamiento de peso, carreras...
ATARI / AMIGA — 995 PESETAS





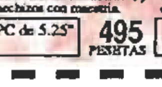
SUPER SKI
La autentica simulacion del deporte invernal del ski. Entrenate, para participar contra un amigo o contra el ordenador. Participa en el slalom gigante, en las carreras o en los saltos.
PC de 5.25" — 495 PESETAS

SWITCH BLADE
Como Hiro, el ultimo de los caballeros de la espada, recorreras un extenso mapa de pantallas plagadas de enemigos para encontrar los 16 trozos de tu espada, que estan dispersos por la tierra.
ATARI / AMIGA — 995 PESETAS



TARGHAN
ATHINA-AN, en otros tiempos respetado y escuchado, murio antes de que TARGHAN se hiciera un hombre. Debes saber que el momento de la lucha sera donde debas demostrar tu valor.
ATARI / AMIGA / PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS





WIZARD WARZ
Atrevete a entrar en un mundo de tinieblas, misterio y aventura. Para llegar a ser un Wizard (Mago), tendras que combatir contra horribles monstruos, y saber usar los hechizos con maestria.
PC de 5.25" — 495 PESETAS





WORLD DARTS
El autentico y genuino juego de dardos, que se juega en los Pubs ingleses y cada vez mas en todo el mundo. Juega un campeonato mundial contra 8 rivales distintos o si lo prefieres contra un rival.
PC de 5.25" / PC de 3.5" — 995 PESETAS

MAS PARA AMIGA

BATTLE VALLEY	995
BUTCHER HILL	995
CORSARIOS	995
LIVINGSTONE 2	995
MICROPROSE SOCCER	1.495
MINDBENDER	495
MOONWALKER	995
NEVERMIND	495
OXONIAN	995
PACMANIA	495
PETER B. FUTBOL	495
PICAPIEDRAS	495
SKIDZ	995
SKYBLASTER	995
SLAYER	995
SNOOPY	1.495
SOL NEGRO	995
STORMLORD	995
TERRAMEX	495
TEST DRIVE 2	995
TINTIN	995
VOLEYBALL SIMULATOR	995

MAS PARA ATARI

ACTION SERVICE	995
ARCHIPIELAGOS	995
BERMUDA PROYECT	995
BOMB UZAL	495
CARRIER COMMAND	1.495
CHICAGOS 30	495
CHUBBY GRISTLE	495
DAYS OF THE FARAON	495
DABLE DRAGON 1	995
ELIMINATOR	495
ESKIMO GAMES	495
FORGOTTEN WORLDS	995
G-NIUS	495
HADES NEBULA	495
HARD DRIVIN	995
HIGH STEEL	495
IRON TRUCKERS	495
KID GLOVES	995
MICKEY MOUSE	995
MINDBENDER	495
NEVERMIND	495
MOTOR MASACRE	495
NEATHERWORLD	995

MAS PARA ATARI

OPERATION NEPTUNE	995
PAC-MANIA	495
PETER B. FUTBOL	495
PICAPIEDRAS	495
SCRAMBLE SPIRITS	995
SILK WORM	995
SKRULL	495
SKYBLASTER	995
SPACE HARRIER 2	995
SPACE PORT	495
STORMLORD	995
SUPER WONDER BOY	995
TAUCETI	495
THUNDERBIRDS	495
TOOBIN	995
ULTIMATE DARTS	995
ULTIMATE GOLF	995
VICTORY ROAD	995
VINDICATORS	495
WHIRLIGIC	495
WICKED	495

MAS PARA PC 5.25"

3D POOL (VILLAR 3D)	1.495
ABADIA DEL CRIMEN	995
ACTION SERVICE	995
BALLISTIX	995
BILLARDS	995
BOBO	995
BOMBER	1.495
CALIFORNIA PRO GOLF	495
CARRIER COMMAND	1.495
CONQUEROR	995
CORSARIOS	995
COZUMEL	995
DOBLE DRAGON 1	995
E-MOTION	995
EMILIO SANCHEZ TENIS	995
ENFORCIERER	995
FINAL ASSAULT	995
GHOSTBUSTER 2	1.495
GONZALEZ	995
GRYZOR	995

MAS PARA PC 5.25"

LIVINGSTONE 2	995
MICROPROSE SOCCER	1.495
MORTADELO 2	995
MOT	995
MUTANT ZONE	995
NEATHERWORLD	995
NEVERMIND	495
OPERATION NEPTUNE	995
P. COLECCION DINAMIC	2.495
PERICO DELGADO	995
PRO TENNIS TOUR 1	995
SNOOPY	1.495
SOL NEGO	995
STAR WARS	995
STREET SPORT SOCCER	995
TENNIS CUP	995
TINTIN	995
TOOBIN	995
TRANTOR	995
ULISES	995
WILD STREETS	1.495
XENON 2	1.495

MAS PARA PC 3.5"

CALIFORNIA PRO GOLF	495
CARRIER COMMAND	1.495
CONQUEROR	995
COZUMEL	995
EMILIO SANCHEZ TENIS	995
FUTBOL MANAGER 2	1.495
GHOSTBUSTER 2	1.495
HOSTAGES	995
MORTADELO 2	995
NEATHERWORLD	995
P. COLECCION DINAMIC	2.495
SILENT SERVICE	1.495
SIMULADOR DE TENIS	995
SNOOPY	1.495
TINTIN	995
XENON 2	1.495
ZANNY GOLF	995

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deseo recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR
☐ ATARI ST
☐ AMIGA
☐ PC DE 5.25"
☐ PC DE 3.5"
MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieran recibir los juegos. Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	



Los señores de la guerra

POWERMONGER

- ELECTRONIC ARTS
- Disponible: **AMIGA, ATARI**
- En preparación: **PC**
- V. Comentada: **AMIGA**

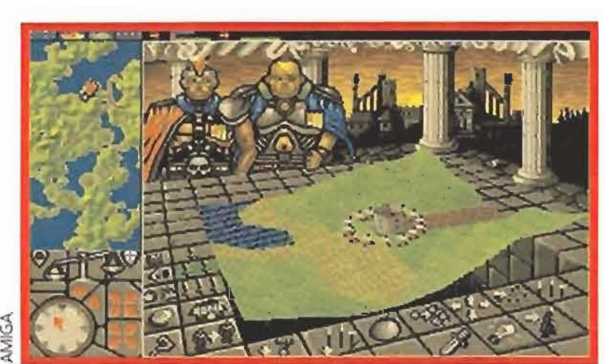
Hace muchos siglos la ley era impuesta por la fuerza de las armas. Entonces los Powermonger, los señores feudales, eran quienes tenían derecho sobre la vida y la muerte de sus súbditos. Ahora vas a tener ocasión de convertirte en un auténtico tirano con este fabuloso juego que, aunque con retraso por fin ha llegado a nuestro país.



«Powermonger» nos traslada hasta la interesantísima Edad Media para adoptar el papel de un Señor feudal.



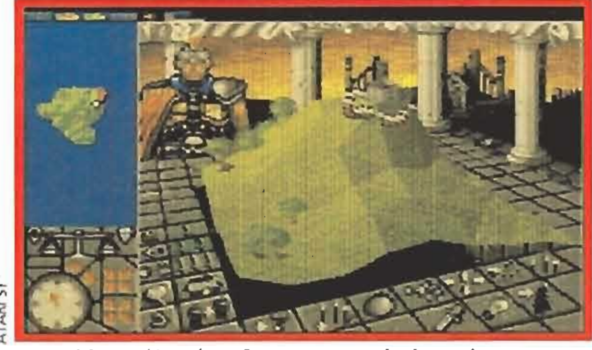
Siguiendo el estilo de juego que inauguró «Populous», esta nueva entrega incorpora mayor complejidad.



Las distintas acciones se realizarán con ayuda del ratón, pulsando sobre los iconos que las identifican.



Las alianzas jugarán un papel fundamental en los primeros momentos cuando no tengamos un ejército poderoso.



La ambientación y los efectos sonoros incluyen importantes pistas, por lo que no debemos dejarlos de lado.



Las versiones de Amiga y Atari son prácticamente idénticas en lo esencial, dando paso a un gran juego.

Es muy probable que recordéis un programa llamado «Populous». Fue en su día un auténtico bombazo; era original, adictivo, en suma, lo tenía todo. Pues sus creadores se han liado la manta a la cabeza y nos proponen un nuevo juego que muy bien podría llevar el nombre de «Populous 2», pero que han preferido "maquillar" con otro título: «Powermonger». Una segunda parte que en realidad no es tal, sino un juego diferente aunque tenga muchas reminiscencias de su ya clásico predecesor.

ATARI

Por una vez, y sin que sirva de precedente, las versiones de Amiga y Atari ST, son tan similares que se hace imposible distinguir sobre cuál de los dos ordenadores ha sido programado el código original de «Powermonger».

Presentación, música, incluso el sonido ambiental, son absolutamente idénticos. Sólo una pequeña diferencia, sin la menor importancia, en el tamaño del mapa secundario permite distinguir entre ambas máquinas.

Un primer vistazo

Leyendo detenidamente el extenso y bien realizado manual de instrucciones que acompaña al programa nos podremos dar cuenta de que las intenciones de los creadores de «Powermonger» no eran otras que desarrollar un juego en el que estuvieran representadas todas y cada una de las acciones que podríamos haber realizado si viviéramos en la Edad Media y fuéramos uno de los Señores de la Guerra. Y casi lo consiguen.

Decimos casi, porque la enorme variedad de acciones que nos permite llevar a buen fin el juego implica una complejidad tal que le hace perder, en principio, algo de adicción. «Populous» era menos completo pero, por ende, mucho más sencillo. De todos modos, tranquilos, «Powermonger» es simplemente sensacional, sólo que va a necesitar un esfuerzo mayor al habitual por nuestra parte para dominarlo a la perfección.

El juego

Sólo vamos a emplear el ratón para manejar a los guerreros. Con él marcaremos sobre los iconos, que aparecen en los laterales del mapa en tres dimensiones, para ejecutar nuestros comandos. La misión principal de un buen «Powermonger» es conquistar el territorio en el que vive. El ordenador considerará que lo hemos logrado cuando en nuestro poder estén al menos las dos terceras partes del mundo en el que se desarrolla la acción. Por supuesto, hay mundos diferentes e incluso está previsto comercializar discos con nuevos escenarios. Debemos tener en cuenta las necesidades de nuestros hombres y alimentarles, lo que implica saqueos en los pueblos de los alrededores.

Las correrías de los guerreros se desarrollan bajo nuestra atenta mirada y debemos recordar que no somos los únicos Señores Feudales de cada zona, hay otros que deberemos convencer, por medio de alianzas o por la fuerza, para que nos apoyen.

Montañas, ríos, valles

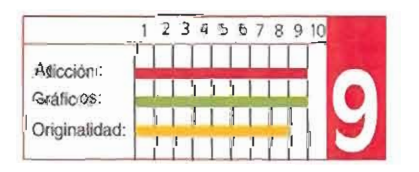
En el aspecto técnico «Powermonger» es verdaderamente impresionante. Comenzando por la presentación, tanto gráficos, como sonidos y movimientos, son simplemente perfectos. El detalle alcanzado en la representación de los territorios no se ha limitado únicamente a las tres dimensiones del terreno, también veremos pueblos, castillos, rebaños de ovejas paciendo en los prados, los charcos dejados por la lluvia, árboles... para qué contaros más, no tenéis más que observar las imágenes que acompañan a este comentario y os haréis una idea más acertada.

Si «Powermonger» fuera algo más sencillo se habría convertido en el juego más importante de los últimos años. De todos modos los amantes del «Populous» estamos de suerte porque tenemos en este nuevo lanzamiento un digno sucesor de aquel juego que nos convirtió, por unas horas, en dioses. Ahora seremos Señores Feudales, lo cual, tampoco deja de ser interesante. Amantes del arcade furibundo, absteneros.

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

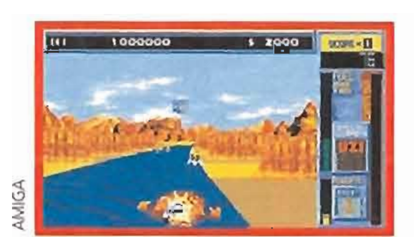
- ***Sube el volumen del monitor porque el sonido ambiental te dará más de una pista importante.***
- ***Date prisa en tomar tus decisiones, no hay ninguna forma de evitar que pasen las horas y tus enemigos están siempre en movimiento.***
- ***Utiliza la posibilidad de espiar y establecer alianzas a menudo, es mejor ser diplomático cuando no se posee la fuerza necesaria para convencer por medio de las armas.***





Servicio puerta a puerta

HYDRA


AMIGA

El juego guarda un parecido más que considerable con el ya conocido «Live & Let Die».


AMIGA

Además de una escasa calidad, «Hydra» defrauda por su desarrollo reiterativo.

■ **DOMARK**
■ Disponible: **SPECTRUM, C64, AMSTRAD, ATARI y AMIGA**
■ V. Comentada: **AMIGA**

En pleno siglo XXI los delincuentes que antes abundaban en las grandes ciudades son ahora mayoría en todo el planeta. Ellos son los que dominan las comunicaciones de un lugar a otro, la única solución para las personas honradas es desplazarse por una red de canales construidos por el ejército. Sin embargo incluso en estos cursos de agua ya hay gente dispuesta a robar y matar a cualquiera que se atreva a desplazarse por ellos.

Para que la civilización no se colapse se ha creado Hydra, una super-organización de entrenadísimos agentes dispuestos a todo y que, sobre sus lanchas fuera-borda hacen una especie de reparto puerta a puerta de mercancías valiosas por todo el mundo. En este juego tu misión será convertirte en un miembro de Hydra y cumplir todas las misiones que se te encomienden. ¿Sabes nadar? Pues vete aprendiendo.

De la mano de Domark llega a nuestro país otra conversión de una recreativa de Atari Games. «Hydra» es un arcade de desarrollo muy parecido al «Live and let die»; es decir, una motora y miles de obstáculos y enemigos. En «Hydra» tenemos la posibilidad de utilizar un singular artilugio llamado "boost" que nos permite elevarnos algunos metros, durante un corto período de tiempo, sobre el agua, evitando así zonas demasiado peligrosas.

El juego tiene treinta y un niveles divididos en nueve secciones que transcurren en las zonas más variadas del planeta; por supuesto el escenario cambiará dependiendo del lugar donde se desarrolle la acción. Además, cuando pasemos una determinada serie de fases entraremos en una tienda en la que, si hemos recogido previamente el dinero necesario, podremos mejorar nuestro armamento.

Muy poco queda por contar de este programa de Domark sin hacer ya referencia al aspecto técnico del mismo. Quizá deciros que «Hydra» tiene algo más de calidad que las últimas conversiones de esta compañía inglesa pero tampoco llega a la cota necesaria para que podamos hablar de un buen juego.

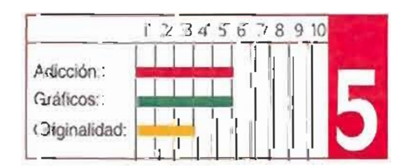
«Hydra» es únicamente una nueva conversión de una máquina que no destacó en el mercado de las recreativas y que en su versión informática tampoco lo va a hacer, no sólo por el propio desarrollo del juego, –reiterativo y nada original–, sino por la propia calidad del mismo. Y no es que esté muy mal, es, simplemente que no pasa de ser normalito: gráficos bien definidos, movimiento regular y unos toques de adicción. Cualidades todas que poseen en mayor cantidad muchos de los lanzamientos con los que «Hydra» tendrá que competir en el mercado. Si Domark quiere recuperar su antiguo liderazgo deberá mejorar mucho, y no parecen dispuestos a hacerlo.

J.G.V.



AMIGA

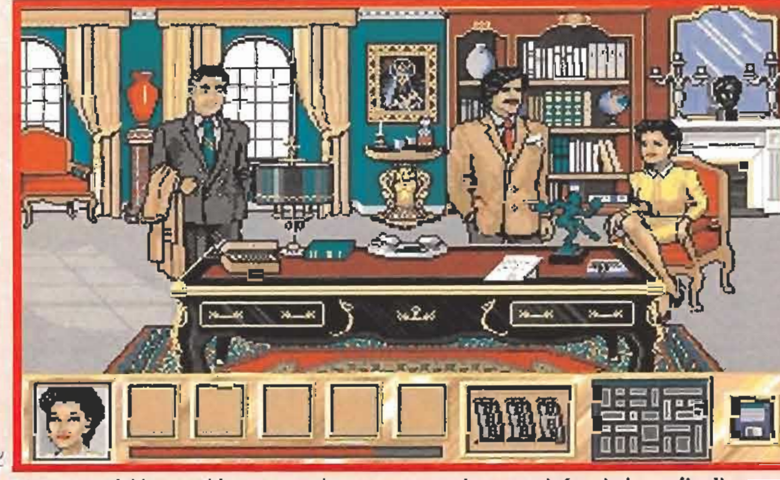
A bordo de nuestro extraño vehículo deberemos transportar valiosas mercancías.



Los secretos de la «Cosa Nostra»

CRIME DOES NOT PAY

Nosotros creíamos que a los malos siempre les pillaba la policía, pero, de repente, viene Titus y nos dice que el crimen no paga. Fuera de proverbios y refranes, este nuevo programa procedente de nuestro país vecino es una videoaventura en toda regla como las de antes, aunque eso sí, actualizada con todos los ingredientes necesarios para hacernos pasar un rato muy divertido.


PC

Nuestra misión en el juego consiste en convertirnos en jefes de la mafia, llegando incluso a usurpar el puesto del alcalde.


PC

A lo largo de la peligrosa aventura podremos controlar a tres personajes diferentes.


PC

Al entrar en las casas tendremos oportunidad de interactuar con nuevos ciudadanos.

■ **TITUS**
■ Disponible: **AMIGA, ATARI y PC**
■ V. Comentada: **PC**

Pertenecer a una de las Grandes Familias no ha sido nunca una cosa fácil, y si lo dudáis preguntarle a Vito Corleone, ahora que "El Padrino" se está reponiendo por televisión. Cuando el jefe del clan se hace viejo hay que buscar un sucesor y es muy complicado sobrevivir en ese ambiente. Esa será una de nuestras principales misiones en este juego de Titus, sobrevivir y además llegar a controlar la ciudad usurpando el puesto del alcalde si lo consideramos oportuno.

Dos mafias diferentes

La aventura comienza dejándonos elegir entre dos tipos de mafias, la japonesa y la italiana, ya en el manual se nos aconseja comenzar por la segunda, mucho más sencilla para unos principiantes en eso del crimen organizado como nosotros.

Sea cual sea nuestra elección pasaremos a controlar a tres personajes, cada uno con características diferentes, que deambularán por las calles de la villa intentando conseguir una serie de objetos imprescindibles para derrocar al alcalde.

El juego está desarrollado desde una perspectiva lateral y pasa a unas pantallas especiales cuando nos introducimos en alguna casa. En ellas encontraremos a otros personajes secundarios pero muy importantes para nuestros planes con los que tendremos la oportunidad de interactuar cuando lo deseemos. Así será necesario conseguir dinero para sobornos, agendas de direcciones para asegurar nuestra supervivencia, cargadores para nuestro arma y un sinfín más de objetos que, usándolos correctamente nos facilitarán enormemente las cosas.

Un enorme escenario

La zona de juego es una enorme ciudad en cuyas calles circulan todo tipo de malhechores, incluidos nosotros, todos con la única afición de masacrarse los unos a los otros. No podremos caminar por la villa sin estar dispuestos a utilizar nuestra pistola en cualquier momento, aunque eso sí, con cuidado de que no nos vea la policía que nos detendría in fraganti y nos encerraría en la cárcel.

«Crime Does Not Pay» es un juego muy trabajado visualmente, muy sencillo de manejar y en el que resulta muy fácil meterse de lleno en la aventura. Los gráficos son aceptablemente buenos aunque, quizás debido a su complejidad en algunos mo-

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Cuando te parezca que el juego se enlentece ten mucho cuidado, porque probablemente vaya a aparecer uno de tus enemigos; detente y desenfunda tu arma para estar prevenido.***

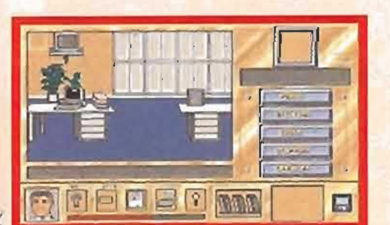
■ ***Examina y utiliza todo lo que se te pase por la imaginación en cada una de las pantallas de interiores; te llevarás más de una agradable sorpresa y avanzarás rápidamente en la aventura.***

■ ***Procura, antes de nada, pasearte con Sophia que es quien posee el plano y marcar los lugares más importantes de la ciudad, evitarás muchas vueltas innecesarias.***

Por las calles de la ciudad circulan todo tipo de malhechores, a cual más peligroso.



Conseguir nuestro objetivo requerirá un elevado número de complejas decisiones.



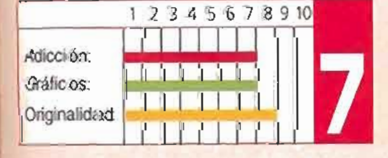
Deberemos cuidar de no ser sorprendidos por la policía al utilizar nuestra pistola.

mentos, la velocidad del programa no es tanta como sería deseable. En cuanto a la tarea os podemos decir que es verdaderamente complicada, no solamente por el enorme mapeado, sino también por la cantidad de acciones necesarias para conseguir únicamente en parte nuestros objetivos.

De cualquier modo, Titus ha conseguido un juego que engancha, quizás su principal virtud es haber logrado ese grado intermedio de dificultad que permite que todos, novatos y expertos, se diviertan lo suficientemente con el programa como para decir que posee un alto grado de adicción.

Hartos de matamarcianos en sus mil y una variedades, «Crime Does Not Pay» es una bocanada de aire fresco en el mundo del software, aunque no destaque por un aspecto específico. Puede que no sea un super-lanzamiento pero posee la suficiente calidad como para merecer que pasemos nuestro tiempo con él. Bien por Titus.

J.G.V.



Una guerra perdida

GENGHIS KHAN



El juego combina a partes iguales en su desarrollo tanto la estrategia como el arcade.

«Genghis Khan» es un intento fallido de adentrarse dentro del mundo de los "war-games".

- POSITIVE
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, MSX y PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **CGA y EGA**

Curiosamente, Genghis Khan, el príncipe mongol que unificó a todas las tribus asiáticas y estuvo a punto de convertir al mundo en su propio imperio, ha sido un personaje muy olvidado en los libros de historia. ¡Y qué os vamos a decir de los juegos de estrategia o de los war-games!; dedicados casi exclusivamente a las campañas de las dos Grandes Guerras se olvidaban de los acontecimientos del pasado. Pues el mundo del software no se ha olvidado de Temujin, el Gran Khan, y tanto Infogrames, en un juego que también podréis ver comentado en este mismo número, como Positive acaban de poner en la calle un programa dedicado a ese gran estadista.

Ante todo, comentaros que «Genghis Khan» no es básicamente un juego de estrategia. En él juega una parte muy importante vuestra habilidad como gobernador pero también deberéis conquistar los territorios que rodean Mongolia a golpe de joystick. Nuestra misión es invadir el Imperio Chino, y para ello deberemos derribar la Gran Muralla mediante la pólvora.

Por desgracia ésta no se encuentra disponible y tendremos que conquistar Bagdad donde se guarda el secreto de su fabricación para luego dedicarnos a derruir el obstáculo que nos impide la victoria.

Por lógica no todo es tan fácil como llegar y conquistar, porque hay un enemigo, que podemos elegir entre varios de dificultad creciente, aunque el exiguo manual nada dice de ello, que persigue el mismo objetivo y que, si no nos apresuramos, puede derrotarnos.

El juego incluye la posibilidad de elegir arcade, estrategia o una mezcla de ambas. En la primera categoría debemos usar el joystick para derrotar al dueño del territorio elegido. La pantalla cambia a un juego de desarrollo lateral en el que manejamos a un guerrero que, a espadazo limpio, se enfrenta contra las huestes enemigas. Cada soldado derribado equivale a cinco en el cómputo total y cada uno de los golpes que recibamos también descuenta cinco unidades de nuestras propias fuerzas.

«Genghis Khan» es uno de los primeros intentos de una compañía española de entrar en el mundo de los juegos de estrategia y, desgraciadamente, Positive no ha conseguido sus objetivos. Será porque los gráficos del programa son bastante simples incluso en EGA, será porque el número de opciones y parámetros son escasos y no demasiado variados o quizás porque las fases arcade son repetitivas, el caso es que este juego se queda en un quiero y no puedo.

«Genghis Khan» es un programa excesivamente simple, parece realizado a marchas forzadas y con pocos medios. Probablemente ni guste a los aficionados a los war-games ni deleite a los forofos del arcade. Además, estos chicos se empeñan en que sus juegos aparezcan en inglés, un detalle curioso porque no parece que sus programa vayan a ser distribuidos fuera de nuestras fronteras y si ese es su objetivo van a tener que esforzarse ya que es un mercado muy exigente. Un fallo de Positive que deseamos sea corregido en su próximo lanzamiento.

J.G.V.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
4

RECOMENDADOS

8 BITS

1. **EXTREME** DIGITAL INTEGRATION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **SWIV** STORM *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
3. **EXTERMINATOR** AUDIOGENIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
4. **TURRICAN 2** RAINBOW ARTS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
5. **LOOPZ** AUDIOGENIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **NAVY SEALS** OCEAN *(Spectrum, Cart. Amstrad, Cart. Commodore)*
7. **MEGAPHOENIX** DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
8. **HELTER SKELTER** AUDIOGENIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **JAI ALAI** OPERA SPORTS *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
10. **SUPER MONACO G.P.** U.S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

16 BITS

1. **LEMMINGS** PSYGNOSIS *(Atari St, Amiga, PC)*
2. **TOKI** OCEAN *(Atari St, Amiga)*
3. **CHUCK ROCK** CORE DESIGN *(Atari St, Amiga)*
4. **SWIV** STORM *(Atari St, Amiga)*
5. **POWERMONGER** BULLFROG *(Atari St, Amiga, PC)*
6. **EXTERMINATOR** AUDIOGENIC *(Atari St, Amiga, PC)*
7. **TURRICAN 2** RAINBOW ARTS *(Atari St, Amiga, PC)*
8. **LOOPZ** AUDIOGENIC *(Atari St, Amiga, PC)*
9. **METAL MUTANT** SILMARILS *(Atari St, Amiga)*
10. **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** LUCASFILM *(Atari St, Amiga, PC)*



Otra pieza en la cadena

LOOPZ


Es soprendente, pero nuevamente sobre la base del «Tetris» se ha creado un juego inédito y original.


La opción para dos jugadores, en los tres modos de juego, es mucho más divertida que la partida en solitario.

- AUDIOGENIC
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, AMIGA, PC**
- V. comentada: **AMIGA**

Empieza a resultar increíble la cantidad de variantes que pueden imaginarse partiendo de un mismo original... Este «Loopz» que Audiogenic nos presenta, es una nueva incursión dentro del estilo iniciado por el mítico «Tetris», y de hecho el objetivo es colocar estratégicamente diferentes piezas. Eso sí, en lo referente a su desarrollo «Loopz» resulta por contra notablemente original y bastante distinto a otros títulos de su mismo estilo, destacando además el hecho de que nos ofrece, no una, sino varias modalidades de juego.

En las dos primeras nuestro cometido es colocar dentro de la retícula cuadriculada que forma la zona de juego las sucesivas piezas geométricas que nos son dadas, para crear polígonos cerrados de la forma y tamaño que deseemos; hecho esto las piezas desaparecerán y al marcador se añadirán un «loopz» y una cantidad de puntos que dependerá de la magnitud del polígono formado.

En el juego "A" podremos escoger entre un total de diez niveles, cuya única diferencia es que a mayor dificultad menor es el tiempo de que disponemos para colocar cada pieza (si éste pasa y no la hemos colocado perderemos una de nuestras vidas). En el modo "B" de juego comenzaremos siempre en el nivel 0, pasando a otro inmediatamente superior cada vez que consigamos diez «loopzs».

Falta por decir sobre estas dos modalidades de juego que si colocamos una pieza erróneamente o construimos una figura que luego no podemos cerrar, ocasionalmente en lugar de una pieza el juego nos da una especie de borrador que nos permiten hacerlas desaparecer de la pantalla.

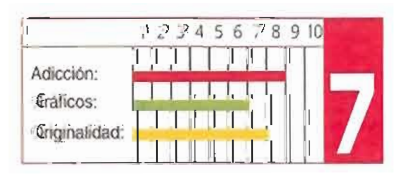
Existe por último una tercera modalidad de juego que tiene mucho que ver con los tradicionales «puzzles». En ella el juego nos enseña durante unos instantes una figura con diferentes piezas, para a continuación retirarlas una a una. Hecho esto comenzará a darnos en distinto orden estas piezas, y deberemos tratar de devolverlas a su posición para reconstruir la figura. Existen 50 pantallas en esta modalidad de juego, y cada vez que pasemos cinco se nos revelará un «password».

En el aspecto técnico el juego nos ofrece un correcto balance, en el que lo único que resulta espectacular son los efectos sonoros y la presentación, a cargo de David Whittaker. Está claro que a estas alturas «Loopz» ya no va a sorprender a nadie, pero lo cierto es que es un juego muy divertido y adictivo que se merece un lugar en vuestra programoteca.

J.E.B.

SPECTRUM

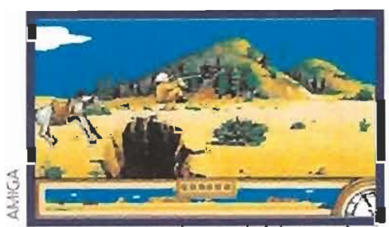
Una magnífica conversión para 8 bits de un juego adictivo y original como pocos. Sólo resulta criticable el hecho de que el manejo a través del teclado, a falta de ratón, es notablemente más complejo, si bien pasadas unas cuantas partidas uno termina por hacerse con el dominio completo de este super-recomendable programa.



Las nuevas aventuras de Marty y Doc

REGRESO AL FUTURO III

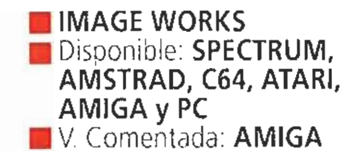
Por fin tenemos en nuestras manos la versión informática de la última película de la saga de Regreso al Futuro. La gestación del juego ha sido más difícil de lo que pensaban en principio sus programadores, vamos a ver si la espera ha merecido la pena.


Los programadores del juego han concentrado en cuatro fases las escenas más importantes de la película.


Aunque todas las zonas son diferentes, el mínimo nivel de dificultad es común.


Sin hacer excesivos alardes los responsables de la parte técnica han hecho un buen trabajo.


Avanzar sobre el tren en marcha para alcanzar la Máquina del tiempo es una de las acciones más complejas.



- IMAGE WORKS
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI, AMIGA y PC**
- V. Comentada: **AMIGA**

Los guionistas de la película han optado esta vez por trasladar las aventuras del genial científico y su joven amigo al lejano Oeste y, lógicamente, los creadores del programa han retomado el mismo argumento y han centrado el juego en cuatro escenas claves del filme. Continuad leyendo y os contaremos los detalles de este divertido arcade.

Emoción multiplicada por cuatro

Empezamos el viaje a la tierra de los Indios y los vaqueros intentando salvar a la novia de Doc, –no podía faltar una chica en apuros–, de una peligrosísima caída por un desfiladero. Los caballos de su carro se han desbocado y se dirigen a pleno galope hacia el abismo. Deberemos alcanzar el carruaje antes de que se despeñe y para ello habrá que evitar el acoso de los Pieles Rojas y un montón de obstáculos que aparecerán en nuestro camino: piedras, agujeros, objetos que caen de la carreta, etc., etc.. Una fase en la que tendremos que poner a prueba nuestros reflejos con el joystick.

Una vez rescatada nuestra amiga pasaremos a tirar al blanco en una barraca de feria. Esta segunda parte del juego es quizás la más flojita de las cuatro, pero nos servirá de relax para lo que nos espera en los dos siguientes escenarios.

Tercera carga y pelea al canto. Aparecemos en la plaza del pueblo y los forajidos, –los malos que tampoco podían faltar en esta película–, nos disparan ocultos entre los edificios; nuestro único arma para derrotarles será una pila de tartas. A pastelazo limpio deberemos eliminar a los atacantes y conseguir que Doc pueda huir para así llegar a la cuarta fase.

En ésta debemos alcanzar la máquina del tiempo situada en la parte delantera de un largo tren de vapor; ésta es la única forma de que alcance la velocidad adecuada para devolver a nuestros héroes a su propia época. Tomando la personalidad de Marty tendremos que recorrer todos los vagones hasta llegar a la locomotora, esquivando obstáculos y luchando contra los secuaces del malvado Buford "Mad Dog" Tanner.

Nuestra opinión

«Regreso al Futuro III» es, como el filme, bastante irregular. Posee dos fases muy adictivas, primera y tercera, una segunda muy floja y una cuarta bastante entretenida. Al menos el nivel técnico del juego es bastante elevado, algo usual en los programas de Image Works, lo que le hace, visualmente muy atractivo, lo que no es poco, tratándose como es de una adaptación cinematográfica.

En términos generales podemos recomendar el juego a todos aquellos seguidores de las aventuras de esta peculiar pareja de héroes y que no esperen un espectacular programa.

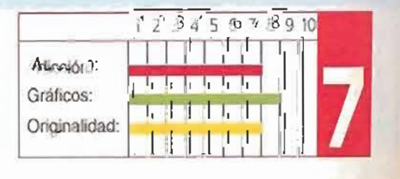
Además, no es demasiado difícil y no os costará mucho acabarlo, lo que le hace interesante para los más pequeños o los más novatos en esto del arcade.

Resumiendo: un lanzamiento que no hará historia pero que cumple correctamente. ¡Ojala pudiéramos decir lo mismo de todas las conversiones!

J.G.V

CONSEJOS y TRUCOS

- *En la primera fase, aunque no se repiten todos los obstáculos si siguen una pauta de aparición bastante definida, dedícate las primeras partidas a estudiar por dónde van a aparecer.*
- *El secreto en el nivel que transcurre a tartazo limpio es ensayar el lugar exacto desde donde podamos alcanzar a los malos. Con un poco de cuidado no será difícil machacarles completamente.*



El licor de los montañeros

MOONSHINE RACERS

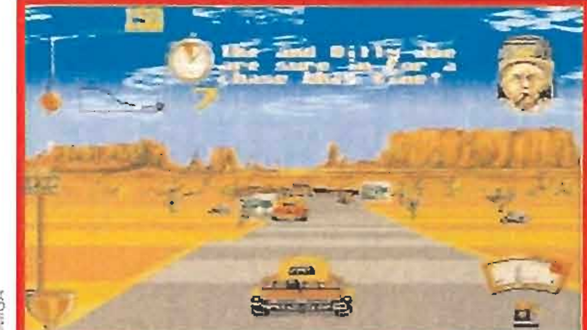
- MILLENNIUM
- Disponible: **ATARI, AMIGA PC**
- V. Comentada: **AMIGA**

¡No hay nada mejor que el licor elaborado en el granero! Al menos eso piensan los protagonistas de nuestra historia, la única pega es que destilar "agua de fuego", está absolutamente prohibido. Pero de todos modos se vende en las tabernas que hay junto a la carretera, y claro, si hay negocio hay que mantener el suministro, muy a pesar del sheriff.

En este juego vamos a pasar de ser guerreros galácticos, o pilotos de Fórmula 1, a convertirnos en simples montañeses de los Estados Unidos. Con una antigua furgoneta, –la típica que habréis podido ver en cientos de películas–, deberemos repartir la bebida por todos los garitos de la zona, manteniendo siempre una velocidad aceptable en nuestro divertido vehículo para evitar que nos atrape el sheriff del condado.

«Moonshine Racers» es, simplemente, un programa de carreras, de desarrollo similar al típico «Buggy Boy», la diferencia es que esta vez no tendremos que llegar los primeros, sino que habrá que hacer el recorrido en un tiempo determinado, antes de que los dueños de los tugurios se enfaden y dejen de ser nuestros clientes.

Conduciremos una vieja camioneta cargada hasta los topes de barriles de bebida, por unas infernales carreteras repletas de piedras, vallas, agujeros y muchos más obstáculos. Cualquier contacto con ellos o con el resto de los coches, supone el incendio de nuestro motor y la pérdida de un tiempo precioso. Si llegamos a nuestro destino dentro de plazo obtendremos una bonificación en puntos y pasaremos a una pantalla donde tendremos la oportunidad de adquirir varias mejoras para nuestro vehículo.



AMIGA

Aunque no se puede afirmar que «Moonshine Racers» esté mal realizado esperábamos un título algo más original.



AMIGA

El curioso argumento del juego esconde un clásico programa de carreras animado por una simpática melodía.

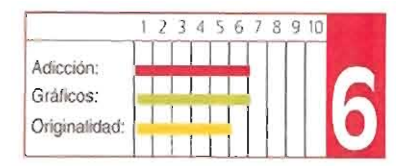
Aunque no se pueda decir que el juego esté mal, la verdad es que no pasa de ser normalito. Tiene una presentación, del más puro estilo Psygnosis, verdaderamente buena, pero luego decepciona un poco. El scroll de la carretera es rápido pero no lo suficiente y todo se enlentece excesivamente en ocasiones.

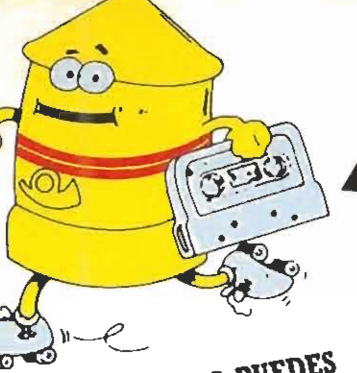
«Moonshine Racers», como ya hemos dicho es sólo un programa de carreras, eso sí, convenientemente disfrazado con un argumento original para darnos el pego. Probablemente con la mejor intención del mundo.

Lo que ocurre es que juegos de este tipo hemos visto muchos y éste no destaca por nada especialmente. Da la impresión de que sus creadores pensaron lo mismo y se inventaron la historia de la distribución de licor por hacer algo nuevo. Con sinceridad, si sólo tuviéramos que competir para llegar los primeros al final la cosa hubiera sido igual.

Así que ya sabéis; buena presentación, gráficos aceptables, pasables efectos sonoros y mediano grado de adicción. En resumidas cuentas, un programa más del montón que nada añadirá a la fama de una compañía tan importante como Millennium, pero que resulta entretenido sobre todo si no hace demasiado que te has incorporado al mundo de los videojuegos.

J.G.V.





MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34
539 04 75 / 539 34 24
FAX: 467 59 54

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELÉFONO O EN LAS TIENDAS MAIL

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS. TE LO ENVIAREMOS URGENTEMENTE A SU CASA Y SIN GASTOS DE ENVÍO (PENÍNSULA Y BALEARES). ¡LLAMANOS!



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO





AMIGA 500

69.900 ptas.

TE REGALAMOS:

PACK CREACION Y FANTASIA
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budokan
- AMC
- After the War

1 AMPLIACIÓN A 1 MEGA

Y 100 PROGRAMAS MÁS

NO TE CONFORMES CON MENOS

Si compras tu Amiga con monitor color además te regalamos el convertidor TV **119.900 ptas.** *y recuerda en 24 h. puede ser tuyo. Llámanos.*

AMIGA 2000

MAIL soft TE REGALA ESTA IMPRESORA AL COMPRAR TU AMIGA 2000

REGALO

VALORADA EN 49.900

COMMODORE MPS 1270 INKJET

Y ADEMÁS TE REGALAMOS EL PACK CREACIÓN FANTASÍA Y 100 PROGRAMAS MÁS

POR SÓLO

139.900 pts.

SI NOS COMPRAS TU A-2000 CON MONITOR COLOR TAMBIÉN TE REGALAMOS EL CONVERTIDOR TV - 187.900

AMIGA 2000 MULTIMEDIA
CONSULTANOS. ES UNA OFERTA INCREIBLE

MAIL SAT

PARA TODA ESPAÑA

SERVICIO TÉCNICO
Commodore
Tel. (91) 527 39 34
Tel. (91) 539 04 75

ESPECIALISTAS EN AMIGA
REPARAMOS PARA TODA ESPAÑA
TRES MESES GARANTÍA





ATARI 520 STE

sólo **64.900 ptas.**

- + Satan
- + Lorna
- + París Dakar
- + Sherman M4 + Music Marker II
- + Omnicron Basic
- + Hyper Pain II

Y 50 PROGRAMAS GRATIS

ATARI 1040 STE - **77.900**
MONITOR MONOCROMO - **18.900**
MONITOR COLOR - **49.900**

ATARI LYNX - 17.900 ptas.

Adaptador Mechero	3200	Rampage	3900
Bolsa Pouch	2395	Road Blaster	3900
Chip Challenger	3900	Robot Squad	3900
Electro Cop	3900	Rygar	3900
Gates of Zendocom	3900	Shangai	3900
Gauntlet III	3900	Slime World	3900
Klaxx	3900	Visor Solar	795
Pac Man	3900	Xenophose	3900
Paper Boy	3900	7 Arlock Mercenary	3900

GAME BOY 15900

Alleway (Arkanoid)	3900	Kung-Fu-Boy	3900
Amazing Penguin	3900	Kung-Fu-Master	3900
Batman	4400	Motocross Maniac	3900
Beach Volley	3900	Mr. Chin's Gourmet P.	3900
Bomber's Adventure	3900	NBA All Star	3900
Bouble Ghost	3900	Nemesis	3900
Boxxle	3900	Ninja Boy	3900
Bubble Bobble	3900	Ninja Turtles	4400
Bugs Bunny	3900	Paper Boy	3900
Castelvania	3900	Penguin Wars	3900
Chessmaster	4400	Pimball 66	3900
Cyraid	3900	Pipe Dream	3900
Double Dragon	4400	Power Racer	3900
Dr. Mario	3900	Qix	3900
Dragon's Lair	4400	Quarth	3900
Duck Tales	3900	Radar Mission	3900
F-1 Racer	4400	Robocop	4400
First of the N. Star	3900	Side Pockekt	3900
Flipull	3900	Skate Die	3900
Gargoyles	3900	Snoopy	3900
Ghostbuster 2	3900	Spiderman	3900
Ghostbuster II	4400	Super Mario	3900
Golf	3900	Tennis	3900
Gremlins II	4400	Turtles /Foot Clan	3900
In Your Face (Basket)	3900	World Bowling	3900
Ishido	3900		

LA CÓNSOLA PORTÁTIL CON MÁS JUEGOS
COMPLEMENTOS

Altavoces + Amplificador	2100
Iluminación Nuby	2100
lupa Nuby	1700
Lyght Boy con lupa	3900
Bolsa cartuchos Nuby	1695
Estuche Nuby	2100

NINTENDO

Consola	15900	Excite Bike	4200	Puzznic	6500
ADV. of Lolo 2	6500	Golf	4200	Robowarriors	6500
Air Fortress	7900	Goonies II	6500	Rush and Attack	6500
Alpha Mission	6500	Gradius	6500	Silent Service	6990
Ballou Billy	6900	Gremlins II	7900	Skate or Die	5500
Batman	7250	Journey tho Silius	6990	Star Force	6500
Bigfoot	6500	Life Force	6500	Super Mario Bros.	4200
Bionic Commando	7250	Mando a distancia	7200	Tennis	3900
Castelvania	6500	Mega Man	6500	Tetris	6500
Cobra Triangle	6500	Mega Man 2	7900	Top Gun	6500
Desafio Total	6900	Metroid	7250	Tortugas Ninja	7250
Donkey Kong	6500	Popeye	4200	Track and Field II	6500
Donkey Kong Class	6500	Probotector	6900	Zelda I	8250
Duck Tales	6990	Puch Out	6500	Zelda II	8250

OPERACIÓN CAMBIO

SI NOS ENTREGAS TU VIEJO AMIGA 500 AL COMPRAR UN AMIGA 2000 MULTIMEDIA TE LE VALORAMOS UN 50.000 PTAS. ADEMÁS TE REGALAMOS UNA IMPRESORA MPS 1270 INKJET.

ANÍMATE A CAMBIAR

COMPATIBLES PC

TE OFRECEMOS UNA BUENA MARCA AL MEJOR PRECIO
Commodore



IMPRESORA



COMMODORE MPS 1270 INKJET

PC 10 1 FLOPPY VGA MONOCROMO	79.900
PC 10 1 FLOPPY VGA COLOR	119.900
PC 20 1 FLOPPY 20 MB VGA MONOCROMO + IMPRESORA	149.900
PC 20 1 FLOPPY 20 MB VGA COLOR + IMPRESORA	189.900
PC 20 MULTISYNC COLOR + IMPRESORA	199.900
AT DT 286 VGA MONOCROMO 40 MB + IMPRESORA	179.900
AT DT 286 VGA COLOR 40 MB + IMPRESORA	219.900
AT DT 286 VGA MULTISYNC 40 MB + IMPRESORA	229.900

*TODOS LOS EQUIPOS INCLUYEN UN PACK DE SOFTWARE TUTORIAL DE: WORLD PERFECT LOTUS 1,2,3, D BASE III Y OPEB ACCESS COMO PAQUETE INTEGRADO

COMPLEMENTOS PC

Adaptador Midi Sound Blaster	11.000
Alfombrilla ratón	995
Altavoces Sound Blaster	7.500
Disketera 3 1/2 1,4 MB	15.000
Disketera 3 1/2 720K	13.500
Disketera 5 1/4 1,2 MB	15.000
Disketera 5 1/4 360K	12.500
Disketera externa 3 1/2 AT.	26.900
Disketera externa 3 1/2 XT.	23.900
Disketera externa 5 1/4 AT.	28.900
Disketera externa 5 1/4 XT.	25.900
Funda impresora	995
Funda PC y teclado	1.495
Modem 2400 externo	18.900
Modem 2400 interno	12.900
Ratón Golden Image	4.100
Ratón Optico	7.700
Soft Sound Blaster (15 discos)	9.900
Tarjeta Joystick 15 pin.	2.500
Tarjeta Joystick 9 pin.	4.900
Tarjeta sonido Ad Lib	29.900

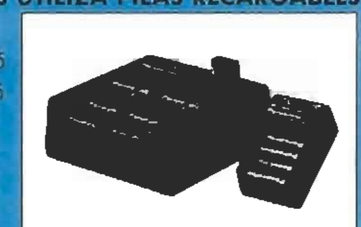
SONIDO PARA TU PC



32.900 ptas.
- DIGITALIZA - MIDI
COMPATIBLE AD-LIB

NO GASTES MÁS EN PILAS UTILIZA PILAS RECARGABLES

Cargador Panasonic — 1.995
Cargador Panasonic + 4 pilas — 2.795
Cargador Panasonic Universal — 2.995
Cargador Universal Jeckson — 1.995
Cargador rápido con temporizador — 2.595
Pila recargable (1.000 veces) Panasonic — 295



PARA AMIGA 500

SWITCHING

LA SOLUCIÓN MÁS RENTABLE A LOS PROBLEMAS DE MEMORIA



17.900
AMPLIABLE A 2 MB

COMPLEMENTOS AMIGA

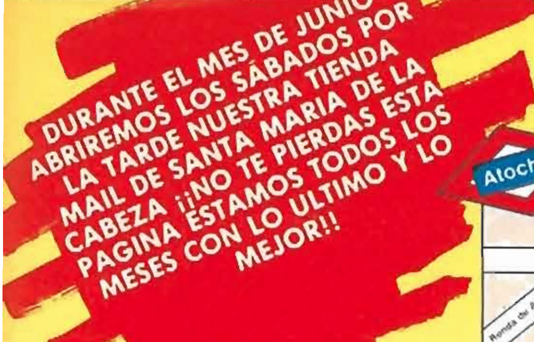
Action Replay II	13.500
Alfombrilla ratón	995
Ampliación 1/2 MB 8 MB Externa	24.900
Ampliación 2MB A-2000 Amp. 8MB	38.900
Ampliación memoria 512K	8.900
Animation Studio Disney	16.500
Cable Euroconector	2.500
Convertidor TV para monitor	12.500
Disco duro 40Mb XP A-500 8Mb-512K	94.900
Digi View Gold 4.0	23.900
Disquetera 3 1/2 externa	15.900
Disquetera 3 1/2 interna A2000	12.900
GST40 Genlock	49.900
Midi	9.900
Modem externo 2400b	18.900
Modulador A-520	6.500
Perfect Sound (Digitalizador)	14.900
Ratón de alta resolución	3.900
Ratón óptico «sin bola»	7.900
Tarjeta AT A-500	44.900

Impresoras

STAR LC 200 Color - 47.900 ptas.



STAR LC 20 B/N - 37.900 ptas.
CARTUCHO TINTA - 995 ptas.
CARTUCHO TINTA COLOR - 1.695 ptas.
Cables incluidos



IVA INCLUIDO

VEN A LAS TIENDAS MAIL SOFT

Atocha — ABRIMOS SABADOS TARDE
P.º Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel. 527 82 25

SOL
Montera 32, 2.º
28013 MADRID
Tel. 522 49 79

MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34 •
539 04 75 / 539 34 24
FAX: 467 59 54

SUPER NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

GARANTÍA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

TITULO	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX	AMSTRAD DISCO +3	PC 5¼ PC 3½	AMIGA ATARI
Armourgeddeon							3900
Atomic Robokit	1200	1200			2250		
Autocrash	1295	1295		1295	2250	2250	
Awsome							5000
Bat					2250	2500	2500
Battestorm		1200			2250	2250	2250
Blue Max						3900	3900
Celica GT4	1200	1200	1200		2250		2250
Chip Challenger	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Crime Don't Pay						2950	2950
Disc						2500	2500
Donald y Alfabeto Mágico	1295	1295	1295		2350	2595	2595
Dragons of Flame	1900	1900	1900		2850	3990	3990
Duck Tales (Disney)						2595	2595
El tren expreso de Goffy	1295	1295	1295		2350	2595	2595
Exterminator	1200	1200	1200		2450	3150	3150
Extreme	1850	1850	1850		2650		
F-19 Stealth Fighter	2850		2850			5990	5990
Flood							3900
Gauntlet III	1200	1200	1200		2250		2250
Gazza II (Paul Gascoin)	1200	1200	1200		2250		2250
Genghis Khan	1300	1300		1300	2250	2250	
Hard Drivin' 2	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Helter Skelter	1200	1200	1200		2250	2850	2850
Hill Street						3995	3995
Iron Lord	1300		1300		2250	2500	2500
Jack Nicklaus II						5000	5000
Judge Dreed	1200	1200	1200		2250	2250	2250
La Corona Mágica	1200	1200			2250	2250	2250
La Historia Interminable	1200	1200	1200		2450	3150	3150
Lemmings						3900	3900
Loopz	1200	1200	1200		2450	2850	2850
M.U.D.S.						3200	3200
Megaphoenix	1300	1300		1300	2250	2500	2500
Megatraveller						8500	8500
Metal Mutant						2500	2500
Monaco Gran Prix	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Mystical	1200	1200		1200	2250	2250	2250
Nam						2250	2250
Navy Seals	1200						2250
Nightshift	2250	2250	2250		3200	3990	3990
Octubre Rojo	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Pack Megabox	1750	1750	1750	1750	2500	3900	2500
Power Pack						6500	6500
Predator II	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Prehistorik						2500	2500
Prince of Persia		1300			2250	2500	2500
Pick'n Pile	1300	1300	1300		2250	2500	2500
Protennis 2						2500	2500
Regreso al Futuro III	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Serie Oro vo. I						2500	2500
Serie Oro vol. II						2500	2500
Serie Oro vol. III		1295			2500	2500	2500
Serie Oro vol. IV		1295			2500	2500	2500
Star Control	1500	1500	1500		2250	2500	2500
Starbowls	1295	1295		1295	2250	2250	
Stratego						2500	
SWI	1300		1300	1300	2250		2250
Templos Sagrados	1500	1500	1500	1500	2250	2500	2500
Toki	1200						2250
Turrican 2	1200	1200	1200		2250		2250
Twin World	1300	1300	1300		2250		2250
W.C. Boxing Manager	1200	1200	1200		2250	2850	2850
Welltrix	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Whart of Demons						6995	6995
Zona 0	1200	1200		1200	2250	2850	

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5¼ PC 3½	AMIG. ATARI
Batalla de Inglaterra	5590	5590
Breach II (War Game)	2850	2850
Dragons Lair II (Time Warp)	9995	9995
Dragons Breath	4490	4490
F-29 Retaliator	3990	3990
Front Line (War Game)	2850	2850
Indiana Adv. Castellano	5490	5490
Loom	3990	3990
M1 Tak Platoon	6990	6990
Maniac Mansion	3990	3990
Mig 29 Fulcrum	3990	3990
Midwinter	5490	5490
Murder	3990	3990
Operation Stealth	3990	3990
Pack 3 War Games	5500	5500
Rocket Drif (War Game)	2650	2650
Secret Of Monkey Island	5990	5990
Sim City Terrain Ed.	2950	2950
Wall Street	3990	3990

SUPER OFERTAS 8 Bits

JUEGOS A 395 ptas.

SPECTRUM
Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Abadia del crimen, Shinobi, Ninja Warrior, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Mot, Livingstone II, Space Harrier, Mad Mix II, Ice Breaker, Ram, Cosmic Sheriff, Mortadelo II, Kung-Fu Warriors, Dan Dare III, Magic Jhonson.

AMSTRAD
Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Mad Mix, Space Harrier II, Abadia del crimen, Shinobi, Ninja Warrior, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Mot, Mad Mix II, Ice Breaker, Ram, Mortadelo, AAARG, Magic Jhonson, Snoopy.

COMMODORE
Blue Angel, Jack Nicklaus Golf, The Train, Skate or Die, Continental Circus, Dan Dare III, Gemini Wing, Marble Madness, Way of Explodin Fist, 4x1.

MSX
4x1, After the War, Artifox, War in the Middle Earth, Continental Circus, Knight Lore, Knight Shade.

Existencias limitadas en ofertas.

JUEGOS A 295 ptas.

SPECTRUM
Livingstone Supongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, Robotscape, Wets Bank, Super Sapiens, Funky Punky.

AMSTRAD
Livingstone Supongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, West Bank.

MSX
Fernando Martin, Fredy Hardest, Phantis, Hundra, Turbo Girl, Game Over, Don Quijote, Nonamed, Dusty, Army Moves, Rata, Capitán Sevilla, Comando Tracer, Bestial Warriors, Enchanted, Pantera Rosa, Mortadelo y Filemón, Road Ward, Terropod, Colony, Ocean Conqueror, Terminus, Trial Blazer, Sorcery, Amo del Mundo, Starquake.

COMODORE
Fernando Martin, Fredy Hardest, Game Over, Army Moves, Don Quijote, Meganova, Megacorp, Archon Collection, Pantera Rosa, Speed King, 180, Terropods, Fórmula I, Druid II, Flash Gordon, Lazer Wheel, Feud, Kit Star II, Pack Mastertronic, Rockfor, Motorbike Madness, Boxing, Action Force, Thrus, Micro Rhytm, Dan Dare.

SUPER OFERTAS 16 Bits

JUEGOS DE 995 ptas.

PC 5 ¼ PC 3 ½
Aventura Espacial, Aspar, Capitán Trueno, Cozumel, Driller, Game Over, Gonzalez, Michel, Mot, Mutant Zone, Phantis, Roller Coaster, Side Winder, Tennis, Ulises, Satan, Magic, Johnson, Pro Golf.

SOLO PC 5 ¼
Blue Angel, Power Boat, The Train, Skate or Die, King of Beach, Platoon, Sryzor, Ace of Ace, Barbarian.

SOLO PC 3 ½
Boulder Dash, Colony, Horse Racing, Vectorball, Imposible Mission II.

AMIGA
Blue Angel, Barbarian, Corsarios, Garfield 2, Genius, Horse Racing, Livingstone II, Mot, Ninja Mission, Rock'n Roll, Sky Fox, Sol Negro, Telemark Warriors, Vectorball.

ATARI
Circus Atraction, Continental Circus, Double Dragon, Games Winter ED., Gemini Wing, Hard Driving, Marble Madness, Menace, Mortadelo y Filemon, Pantera Rosa, Rambo III, Spliting Images, Telemark Warriors, Tiburón, Zany Golf.

EXITOS PC 5 1/4 - 3 1/2

JUEGOS DE 1200 ptas.

Arkanoid, Barbarian, Championship Golf, Gaunlet, Green Beret, Indiana (Arcade), Italia 90, Out Run, Platoon, Rampage, Robocop, Subbattle Simulator, Thunderblade, W.C. Leader Board, Imp Mission II, Light Corridor, Star Dust, E-Motion, Tiger Road.

SUPER OFERTAS AMSTRAD DISCO

JUEGOS DE 995 ptas.

Chuck's Yeager, Comamdo Trace, Corsarios, Don Quijote, Gonzalez, Guerra de Vajillas, Hundra, Jack Niclaus Golf, Livingstone II, Mot, Pajaros de Bangkok, The Cycles, Ulises, War Middle Earth, Mortadelo II, Magic Jhonson, Gemini Wing, Continental Circus.

2 x 1 AMSTRAD DISCO

Flying Shark / Galaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Crazy cars / Super Sprint	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid /Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / Wec Le Mans	1.900
Thunderblade /1943	1.900
Nightride / Vigilante	1.900
Indy I / Indy II	1.900
Green Beret / Combat School	1.900
Hyper Sports / Match Day II	1.900
Star Wars / Retorno Jedi	1.900

SUPER EXITOS

TITULO	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX	AMSTRAD DISCO +3	PC 5¼ PC 3½	AMIGA ATARI
Acien Battles (War Games)	1200	1200			2250	2450	2450
Adidas Soccer	975	975	975		1900	2250	2250
ADS		1200			2250	2500	2500
Angel Nieto Pole 500	1200	1200		1200	1900	2850	
Arnhen (War Game)	495	495				2250	
Beverly Hills	5995	5995	5995		1595	1595	1595
Bloodwych	1200	1200	1200		1900	2250	
Bomber	1200	1200	1200		1900	2850	2850
Bufalo Bills	595	595	595		1595		
Carlos Sainz	1295	1295		1295	2250	2850	
Carrier Command	1200	1200	1200		2250		2250
Creta 1941 (War game)	1200	1200			2250		
Desafio total	1350	1350	1350		2250		2250
Dick Tracy	1295	1295	1295			2595	2595
El oro de los Aztecas						2250	2250
Emlyn Hughes	1100	1100	1100		2250		2250
European Superleague	1100	1100			2250	2250	2250
F-15 Strike Eagle	1350	1350	1350		2250	3900	3900
F-16	2250		2250			4990	4990
Football Man. W. Cup Ed.	1200	1200	1200		2250	1595	1595
Football Manager II	595	595	595		1495	1495	1495
Golden Axe	1200	1200	1200		2250		2250
Golden Basket	1200	1200		1200	2250	2850	
Grand Prix Circuit	1200	1200	1200	1200	1950	2500	2500
Gremlins II	1200	1200		1200	2250	3900	
Gunship	1350	1350	1350		1900	3990	3990
Heroes of the Lance	1350	1350	1350		2250	3990	3990
Jai Alay	1200	1200	1200	1200	2250	2850	
Kick off	595	595	595		1495		1495
Kick off II	1200	1200	1200		2250	3995	3995
Kick off II (arbitros)							1950
Klax	975	975	975	975	1900	2250	2250
La batalla de Inglaterra	495	495	495			5595	5595
La espada sagrada	1200	1200	1200	1200	1900	2250	
La espía que me amó	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Lotus	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Monty Phyton	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Mundial Fútbol (Ópera)	1200	1200		1200	1900	2850	
Narc	1200	1200	1200		2250		2250
Norte y Sur	1200	1200	1200	1200	2250		
Pack a toda maquina II	1750	1750	1750		2950		
Pack Challenger	1500	1500	1500		2500	3900	3900
Pack Comic arcade aventur.	1500	1500		1500	2500		
Pack Full Blast						3900	3900
Pack genial	1200	1200	1200	1200	1900		
Pack Multisport	1500	1500		1500	2500	3900	
Pack Platinum	1550	1550	1550		2250		
Pack Red Dynamite	1500	1500		1500	2500		
Pack Ruedas de Fuego	1750	1750	1750		2950		
Pack Sega Master Mix	1750	1750	1750		2950		
Pack to by Topo II	1550	1550		1550	2950		
Pang	1200						2250
Panza Kick Boxing		1200			2250	2500	2500
Pimball Magic		595			995	995	995
Pirates					1900	3990	3990
Plotting	1200						2250
Poli Diaz	1200	1200		1200	2250	2850	
Puzznic	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Rainbow Island	975	975	975		1900		2250
Rally Cross	595	595	595		1595		1595
Ratas del desierto	495	495				2250	
Razas de noche	1200	1200	1200		2250	2850	2850
Regreso al Futuro II	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Rick Dangerous	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Rick Dangerous II	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Robocop II	1350						2250
Shadow Warrior	975	975	975		1900		2250
Sherman M-4		595			995	995	995
Sim City	1350	1350			2250	3900	3900
Sito Pons	1295	1295		1295	2250	2850	
St Dragon	1300	1300	1300	1300	2250		2500
Strider II	1200	1200	1200		2250		2250
Strip Poker II	595	595		595	1595		1595
Super Off Road Racer	1200	1200	1200		2250	2250	2850
Superman	595	595	595		1595	1595	
Targhan					995	995	995
Tennis Cup		595			995	995	995
Tortugas Ninja	1350	1350		1350	2250	2850	2850
Trivial	1995	1995	1995	1995	2750	2750	2750
Turrican	975	975	975		1900		2250
Vulcan (War games)	1200	1200			2250	2450	2450

También tenemos

LIBROS DE PISTAS

Indy	1200
Maniac Mansion	1200
Loom	1200
Monkey Island	1200

Varios

Cable Audio +3	1200
Cable cassette Amstrad	1200
Cassette Commodore 64	6500
Convertidor TV Amstrad	21900
Copiador Audio C-64	2900
Copiador Audio C-64 con fuente	3990
Disco limpiador 3 ½	995
Disco limpiador 5 ¼	995
Interface Kempston (SP)	2475
Modulador TV Amstrad	9500
Ram Jet +2A	11500
Ram Jet +3	11500
Ram Jet ZX	11000
Reset para pokear C-64	1500

JOYSTICKS

Jetfighter	3300
Konix	2500
Konix autofire	2750
Navigator	3500
N1-5 (Nintendo)	3900
PC Zero Zero + Tar.	6500
PC Zero Zero Winner	2800
Phasor One	2800
Pro 5000	2800
Quickjoy III	2250
Sgfighter (Sega)	3900
Stick ball	995
Topstar	5250
Zero Zero	1900
Zero Zero ADS	3500
Zero Zero Junior	1200
Zero Zero Winners	2595

DISCOS VÍRGENES

NUEVO PRECIO

GARANTIZADOS

10 discos 3 1/2 795
50 discos 3 1/2 3.490

10 discos 5 1/4	495
10 discos 3''	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995

CARTUCHOS AMSTRAD

Barbarian II	5590
Dick Tracy	6750
Klaxx	5590
Navy Seals	5590
Operation Thunderbolt	5590
Pang	5590
Robocop II	5590
Switch Blade	5590
Tintin en la luna	5590
World of Sports	5590

LO MÁS INTERESANTE DE LOS PROGRAMAS P.D. REUNIDOS POR MAIL SOFT



Disponible en Amiga PC 5 ¼ PC 3 ½

Y SÓLO CUESTAN COMO 1 PROGRAMA: 2250 pts.

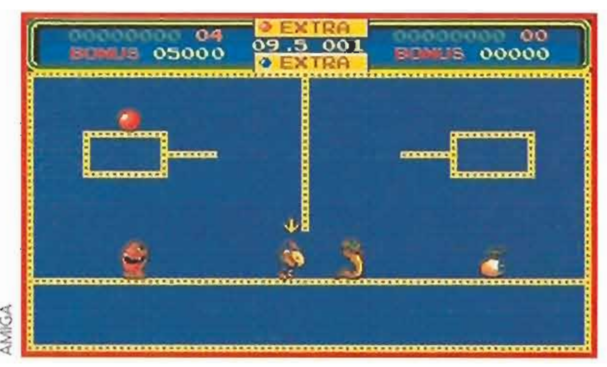
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN COMPLETA
POBLACION ____ PROVINCIA ____
TELEFONO ____ C.P. ____
MODELO ORDENADOR
N.º CLIENTE
☐ NUEVO CLIENTE
FORMA DE PAGO:
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

• PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR

No paran

HELTER SKELTER



Los seguidores de los juegos de plataformas tendrán garantizado el entretenimiento con este nuevo representante.



Por suerte, ya que la dificultad es bastante elevada, a medida que superamos niveles se nos dan claves.

- **AUDIOGENIC**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, PC, ATARI, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**

No nos resulta nada extraño que en la caja de este juego de «beatleniano» nombre figure, junto al logo de Audiogenic, el del equipo de programación responsable de su creación, ni más ni menos que The Assembly Line, los programadores más prolijos y exitosos del momento, cuya sola mención es ya sinónimo de originalidad y calidad.

Para esta ocasión los autores de maravillas del calibre de «E-Motion», «Vaxine» o «Pipemania», nos han preparado un divertido arcade que responde al mismo esquema ofrecido por sus producciones anteriores: desarrollo muy simple pero adictivo hasta límites realmente increíbles.

Con un aspecto muy similar al de aquel «Bumpy» con que Loriciel nos sorprendió hace ya algún tiempo, «Helter Skelter» se adentra dentro del terreno de los juegos de plataformas para situarnos ante el reto de completar un total de 80 niveles distintos habitados por traviesos monstruitos.

Nuestra labor consiste en controlar una oronda y rebelde pelotita saltarina con la que tendremos que intentar eliminar –simplemente tocándolos– los indeseables merodeadores de cada pantalla.

Ahora bien, nuestro principal problema reside en que los enemigos deben de ser eliminados en un orden concreto, de tal forma que una flecha sobre su cabeza nos indicará en cada momento cuál es el siguiente monstruo a destruir. En caso de que erremos y toquemos a otro, nuestros quebraderos de cabeza aumentarán, ya que repentinamente sufrirá una curiosa mutación dividiéndose en dos enemigos más pequeños. Esto equivale a decir que si nos movemos a tontas y a locas por la pantalla ésta se llenará en cuestión de segundos de pequeños monstruitos y nos resultará casi totalmente imposible destruirlos antes de que se extinga el tiempo límite de que disponemos para completar el nivel.

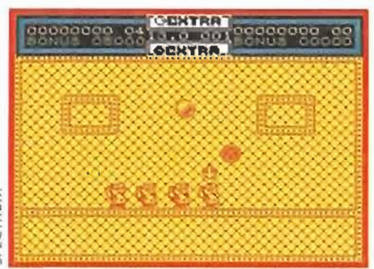
Otro grave problema a considerar es lo realmente difícil que resulta dirigir con precisión nuestra esfera tanto por su inercia, como por el curioso sistema que nos permite controlar la fuerza de su bote: si pulsamos el botón de disparo mientras sube reduciremos su fuerza, por contra si lo hacemos mientras baja la aumentaremos. Con ello, mucha paciencia, y unas largas sesiones de práctica seremos capaces de llevarla a donde deseemos, aunque claro, como esto es un arcade y no de los más fáciles precisamente, antes o después acabaremos por perder las cinco vidas con que comenzamos la partida. Eso sí, un oportuno sistema de claves nos permite volver a comenzar en niveles avanzados del juego.

Falta ya por comentar tan sólo el hecho de que esporádicamente aparecen en pantalla letras y símbolos destinados a posibilitarnos obtener vidas extras o diversas ventajas, como paralizar a nuestros enemigos, detener el contador de tiempo, hacer vulnerables simultáneamente a todos los monstruos o pasarnos directamente de nivel.

En fin, los chicos de The Assembly Line, que parecen no conocer ni el descanso ni la mediocridad, han vuelto a dar forma a un arcade super-adictivo al que, quizás, esta vez si se le puede criticar que, pese a resultar francamente divertido, peca de una excesiva sencillez tanto en su desarrollo como en su concepción técnica, que resulta especialmente decepcionante en lo que se refiere a la calidad de sus gráficos.

Aunque a estas alturas no deja de ser reconfortante toparse con un juego que resulte jugable y original, lo cierto es que empezamos a tener ganas de que nos ofrezcan alguna producción algo más compleja enmarcada en otro estilo. Podrían hacer cosas extraordinarias...

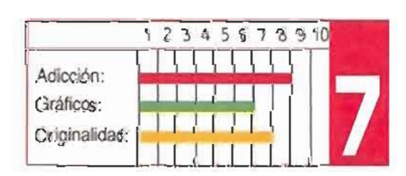
J.E.B



El tratamiento gráfico en la versión Spectrum aumenta la dificultad respecto a las versiones de 16 bits.

SPECTRUM

Aunque esta versión para Spectrum resulta casi tan divertida en su desarrollo como las de 16 bits, lo cierto es que al estar diseñada en monocromo en muchas ocasiones la visión de los enemigos resulta un tanto confusa, lo cual aumenta notablemente su nivel de dificultad.



Aventura interactiva

MURDERS IN SPACE

Nos encontramos en el siglo XXI, y aunque la civilización ha evolucionado mucho, las viejas lacras de la humanidad siguen presentes. A bordo de la estación espacial Pegasus se han producido unas serie de extraños acontecimientos, la culminación de los cuales ha sido el intento de asesinato del Comandante de la Misión, Philippe Amiot. Infogrames nos invita, en esta incursión dentro del género de las aventuras gráficas, a resolver el misterio.

- **INFOGRAMES**
- Disponible: **ATARI, AMIGA, PC**
- V.Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **CGA, EGA y VGA**

El Consorcio Espacial ha decidido tomar cartas en el delicado asunto, e iniciar una investigación que aborte los planes del saboteador. Para ello, se ha pensado en enviar discretamente al hombre indicado. Viajarás encubierto bajo el nombre de Dick Anderson, y nadie excepto el comandante conocerá el verdadero motivo de tu misión. Para la tripulación, realizas una simple visita administrativa de rutina.

Aunque no eres un experto espacial, el Control Tierra ha pensado en ti debido a tu experiencia en las investigaciones más complicadas. Tienes sólo un plazo de veinticuatro horas para volver con el traidor, y garantizar el éxito de la misión.

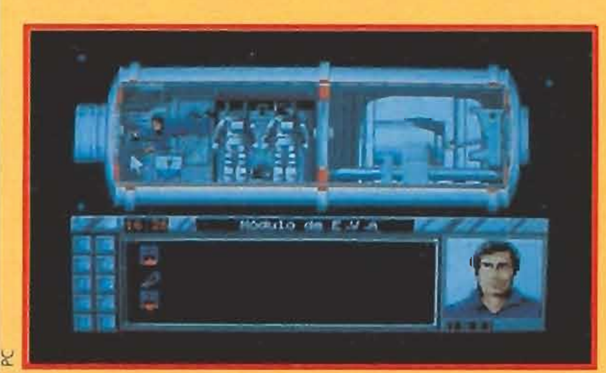
La estación orbital

A casi cuatrocientos kilómetros de altitud, esta estación completa una órbita alrededor de la Tierra cada 90 minutos. La tripulación está compuesta por dos grupos de personas: la patrulla encargada de la navegación de la estación, y los Especialistas. Ronald Higgings, Ornella Alvisi y Tania Boronova pertenecen al primer grupo. Dieter Schmidt es doctor en Bioquímica, Akira Kamakura es ingeniero electrónico, y Jeremy Mahrubi es ingeniero agrónomo.

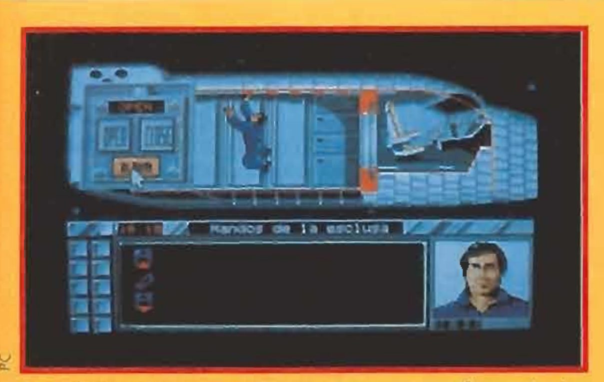
La estación tiene siete módulos independientes, añadidos al módulo central mediante esclusas especiales. Existe un módulo de control, dos de habitación y dos laboratorios, un



La discreción jugará un papel principal en la aventura,ya que nos permitirá averiguar datos imprescindibles.



Aunque a simple vista no lo parezca, el juego es una aventura gráfica que además ha sido editada en castellano.



PC

La ambientación conseguida en el juego es perfecta e invita a adentrarse en él sin reservas.



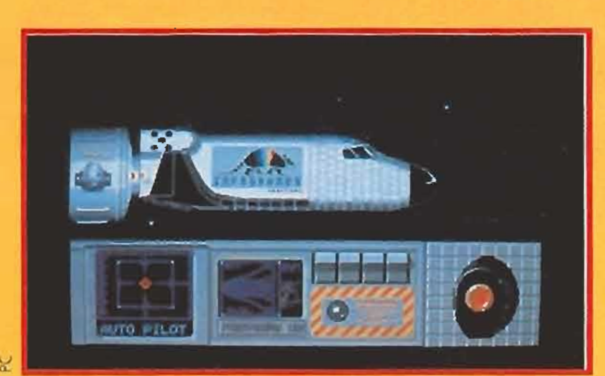
PC

Unos extraños acontecimientos se han desencadenado sin explicación. Debemos averiguar qué es lo que ocurre.



PC

Existe un modo de exploración que permite examinar todos los objetos que intervienen en la aventura.



PC

Gráficamente el juego ha sido muy cuidado y todos los detalles tienen un papel importante.

módulo de vehículo espacial de emergencia y un almacén de materiales. La autonomía de este ingenio espacial es superior a los tres meses en condiciones normales de uso, y el abastecimiento o cambios de tripulación está asegurado por un servicio de vehículos orbitales.

Comienza la investigación

Desde el momento de nuestra llegada, y después de hablar con el Comandante Amiot, comenzaremos a interrogar discretamente a cada miembro de la tripulación.

Casi la totalidad de ellos guarda algún secreto indispensable para la consecución de nuestros objetivos. Tendremos además que velar porque no se produzcan nuevos atentados, que podrían costar alguna vida. Para ello, exploraremos los sistemas de computadoras, los experimentos biológicos, el telescopio, el brazo mecánico de manipulación y el scooter espacial.

Nuestro personaje puede actuar de dos formas: Como investigador móvil, se desplazará por la nave en una atmósfera de gravedad cero, pasando de un módulo a otro a través de las esclusas neumáticas especiales. Podemos girar en el sentido de las agujas del reloj o inverso, y ello nos permitirá acceder a esclusas situadas en el techo del módulo central.

En el modo exploración, nuestro hombre permanecerá estático, mientras con el cursor nos desplazaremos por la pantalla analizando cada objeto o aparato que nos interese.

Las acciones y diálogos se realizarán de la siguiente forma: A la vista de cualquier tripulante, señalaremos con el cursor la boca del icono que nos representa al pie de pantalla. Aparecerá entonces la representación típica de una conversación en cualquier viñeta de comics.

Sucesivos contactos de ratón nos mostrarán la gama completa de frases disponibles. Elegida la adecuada a la situación, pulsamos sobre ella, y se efectuará la pregunta. Una respuesta de nuestro interlocutor, ampliará la gama de nuestras preguntas, con lo que se podrá mantener un diálogo completo.

Para efectuar una acción, procederemos igual, pero pulsando con el cursor la frente de nuestro icono en lugar de la boca.

Aunque cuando entramos en cualquier módulo nos encontramos a los tripulantes estáticos, no significa que siempre vayan a estar en el mismo sitio. Bastará que salgamos y volvamos a entrar, para comprobar que tienen total movilidad, y que pululan por la nave a su aire.

Como ayuda importantísima en nuestra investigación, contamos con un terminal personal de datos, en el que será posible almacenar y organizar cualquier tipo de nota sobre las conclusiones a que vayamos llegando en el descubrimiento del saboteador. Nuestra misión terminará a las once de la mañana del día siguiente a nuestra llegada, o en cualquier momento si localizamos al culpable.

Juegos dentro del juego

Como un aliciente más para nuestro disfrute, dentro del desarrollo de nuestra investigación, encontraremos en la nave distintos aparatos, cuyo manejo nos supondrá adentrarnos en una secuencia arcade. Así, manejaremos el MMU, con el que saldremos de la base, previamente enfundados en nuestro traje espacial.

El brazo mecánico de Yakoto nos permitirá preparar compuestos químicos y farmacéuticos, aunque su manejo no será nada fácil. El telescopio solar nos sacará copias impresas de cada observación interesante que efectuemos.

Nuestra opinión

En dos palabras, estamos ante un magnífico programa. La calidad de los gráficos, la originalidad del argumento, su traducción a nuestro idioma, así como lo ameno que resulta jugarlo, completan casi todos los detalles exigibles a un buen juego de ordenador.

El programa es compatible con todas las tarjetas gráficas, y si tienes la suerte de poseer una tarjeta Adlib, podrás además disfrutar de una magnífica sintonía que añade un nuevo encanto al programa.

Te lo recomendamos sin ningún reparo. Enhorabuena a los muchachos de Infogrames que han demostrados que son igual de capaces de realizar buenos arcades que aventuras gráficas

D.G.M.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adicción:

Gráficos:

Originalidad:

8

La cosa prometía...

THE ECO PHANTOMS



AMIGA

Aunque el argumento podría haber dado mucho juego, el resultado final es algo pobre.



AMIGA

El programa tiene como objetivo salvar la Tierra, recorriendo unos laberintos para destruir a los enemigos.

ELECTRONIC ZOO
Disponible: **AMIGA, PC**
V. Comentada: **AMIGA**

La impresión queda, en una primera aproximación, este juego es de precipitación. Parece que de repente algo cambió en las previsiones de sus programadores y todo se tuvo que hacer sin apenas pensar, a partir de cierto momento.

Me explico: lees las instrucciones y te encuentras frente a un argumento consistente (si bien no en exceso original); cada pantalla está perfectamente explicada con un esquema reflejando lo que significa cada icono en cada dependencia de nuestra nave, así como su uso; los gráficos de fondo son llamativos y lo mismo los de la nave; la rutina de scroll es limitadita pero no está mal...

Sin embargo, de repente ves los enemigos y se te cae la moral al suelo; lo mismo de cualquier cosa distinta del decorado. Por si fuera poco, encima se interrumpe el juego para cargarlos con lo que se destroza la acción y la posible sorpresa al encontrártelos. Ya me dirás: te vas moviendo tranquilamente y, en cierto momento, se oscurece la pantalla, se accede al disco y, zas, aparecen 5 naves para atacarte. Ya ves lo desprevenido que te pilla y la acción sin límites que depara.

Antes de continuar con los detalles de este juego, voy a comentar algo de su desarrollo, pues si no corro el riesgo de no hacerlo. En pocas palabras, hay que salvar la Tierra de unos conquistadores que la han llenado de "domes" (cúpulas). Para ello, deberemos destruirlos y, para esto habremos de recorrer unos laberintos tridimensionales llenos de enemigos y demás aditamentos.

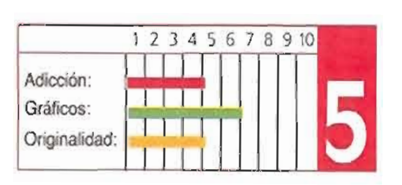
En cuanto a comentario general, es bastante buena la presentación como suele ocurrir siempre. Pero, aparte de eso, poca cosa. Para que os hagáis una idea, no vuelve a haber sonido (que merezca ser llamado así).

Y como de árbol caído todos hacen leña, voy a seguir con una despiadada crítica. Pues resulta que la protección para el juego consiste en la típica introducción de unos códigos dibujados en el manual. Pero ocurre que te limitan el tiempo para buscarlo, interpretarlo y expresarlo con lo que, a menos que tengas práctica, lo más posible es que no consigas ni comenzar el juego.

El juego tiene algunos detalles que son de retirar el carnet a sus programadores. ¿Cómo puede ser que tras morir en una partida no puedas jugar otra sin tener que volver a cargar el juego y pasar por la mortificante introducción de códigos?

O sea, lo dicho. Los autores del juego empezaron con tranquilidad: se pensaron muy bien el tema y la estructura general del juego, realizando un cuidado y detallado manual de instrucciones; después iniciaron la árdua tarea de su programación diseñando unos notables gráficos para la nave y el escenario de fondo; comenzaron con las rutinas de movimiento y..., les llamó su casa publicadora para decirles que qué pasaba. Así, comenzaron los agobios y empezaron a añadir unos cutre dibujos para el resto de las cosas, elaboraron una pequeña basura de sistema de combate y no repasaron su obra, con lo que les quedó esta monumental chapuza. Lo sentimos, parecía que la cosa prometía, tal vez en otras circunstancias los acontecimientos se habrían desarrollado de otro modo.

F. H.G.





Transformismo mecánico

METAL MUTANT


AMIGA

El objetivo es sencillo: avanzar, eliminando a los enemigos, para recoger los equipos que hay en el mapeado.


AMIGA

Nuestro protagonista es un guerrero que cuenta con la astucia de los humanos y la potencia de las máquinas.

- **SILMARILS**
- Disponible: **ATARI, AMIGA, PC**
- V.Comentada: **AMIGA**

Los que por una u otra razón llevamos ya bastante tiempo metidos en este mundillo del software, sabemos que cuando un juego sale al mercado, sus posibilidades de éxito dependen de un variado número de factores. De hecho, se nos ocurre una extensa lista de estupendos programas que nunca llegaron a hacerse populares y terminaron por caer en el olvido.

El significado de toda esta reflexión no es otro que tratar de adelantaros lo que tememos va a ocurrir con este «Metal Mutant». Es más que probable que ni su elevada calidad técnica ni su original desarrollo le salven de padecer tan mala fortuna.

Su argumento es bastante sencillo: seis escuetas líneas en las que se nos cuenta como un perverso ordenador, Arod 7, gobierna de forma despótica el reino en que habita Kenrae, el protagonista de esta historia, cuyo cerebro ha sido implantado en el interior de un robot transformable. Mediante este delicado proceso se ha convertido en un casi invencible guerrero que cuenta con la inteligencia de un humano y toda la fuerza de una precisa máquina creada para luchar. Su habilidad más revolucionaria consiste en su capacidad para mutarse en tres estados diferentes, cyborg, dinosaurio y tanque, que le permiten transitar por los más variados terrenos así como hacer uso de distintas técnicas de ataque.

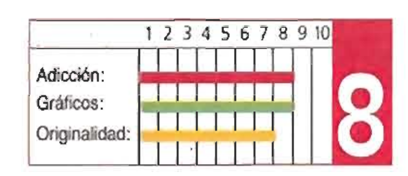
El juego se desarrolla pantalla a pantalla y sólo podremos pasar de una a otra tras deshacernos de los enemigos que la poblasen. Además de esto, nuestra principal preocupación será recoger los equipos que sucesivas avanzadillas han ido colocando en el camino hacia la guarida de Arod 7, situada en el planeta Kronox.

En principio el desarrollo del juego puede parecer bastante simple y reiterativo, ya que todo lo que tenemos que hacer es caminar hacia el frente eliminado cuantos enemigos nos salgan al paso. Pero a medida que avancemos en la misión iremos descubriendo toda una variada gama de sorpresas y trampas, que pondrán a prueba nuestra habilidad e inteligencia. En los marcadores obtendremos valiosísimas informaciones, que van desde el estado de nuestra barra de energía, a una extensa gama de mensajes que nos ofrecen consejos o advertencias acerca de la situación en que nos hallamos.

Lo mejor del juego son sus gráficos, sus sonidos, sus movimientos y muy por encima de todos ellos la excelente ambientación futurista. De ella se desprende que tanto grafistas como programadores se han empapado a conciencia de comics, películas y libros de ciencia ficción.

Otro detalle a destacar es la inclusión de una opción de práctica con créditos infinitos, pensada para que nos adiestremos antes de lanzarnos al asalto final. Por desgracia, como antes comentábamos, mucho nos tememos que, entre la avalancha de licencias cinematográficas, conversiones de recreativas y juegos super publicitados, este excelente arcade pase totalmente inadvertido. Desde luego esto sería algo tan injusto como lamentable.

J.E.B.



¡Llegan los bichobusters!

EXTERMINATOR

Audiogenic se ha descolgado con un magnífico programa. «Exterminator» es uno de los juegos mejor realizados que han llegado a nuestra redacción en las últimas semanas. Con títulos como éste la compañía puede llegar a convertirse en una de las más importantes del mercado. Tendremos que seguir atentos a sus lanzamientos y no perderla de vista. De momento, ya tenemos aquí esta soberbia pieza de software. Vamos allá.



PC

Las plagas más peligrosas han invadido la ciudad. Como miembros de un equipo de exterminadores debemos recorrer todas las casas hasta conseguir acabar con ellas.


PC

Para acabar con los insectos podemos emplear tres golpes de diferente potencia y efectividad.


PC

Las picaduras nos harán perder parte de la energía con la que contamos para completar la tarea.

- **AUDIOGENIC**
- Disponible: **AMIGA, ATARI, PC, SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE 64**
- V. Comentada: **PC**
- T. gráficas: **HERCULES, CGA, EGA, VGA**

Si perdéis un ratito en leer los títulos de la gente que ha realizado este sensacional arcade descubriréis una serie de nombres, que si estáis un poco metidos en el mundo del videojuego, pronto identificaréis con los mejores programadores del momento. Por ejemplo, uno de los grafistas, Herman Serrano, fue quien hizo los gráficos de «Weird Dreams»; y qué deciros del amo del sintetizador, David Whittaker, que una vez más se luce en la banda sonora, o de los encargados de la parte técnica, The Assembly Line, creadores del «Vaxine». Como veis un plantel de genios que garantizan la calidad.

Arcade sin más complicaciones

Software para pasar el rato, o arcade sin más, son las palabras que definirían correctamente este nuevo lanzamiento de Audiogenic. Aunque a simple vista, como podéis adivinar en las imágenes, la cosa parece muy complicada, os aseguramos que es muy sencillo comprender el manejo de este «Exterminator».

Las manos que aparecen en la pantalla son tus armas contra las plagas, arañas, mosquitos, avispas, polillas..., que invaden las casas del vecindario. Tu misión, como miembro de un equipo de exterminadores, es eliminarlas de todas las habitaciones de cada uno de los hogares que forman el barrio. Evidentemente, la dificultad aumenta de sala en sala y de casa en casa.

Para cargarte a los molestos insectos tienes varias posibilidades. La más efectiva es un disparo que surge de tu dedo índice pero, por contra, es muy difícil controlar su dirección pues sólo aparece cuando te colocas en un determinado lugar; también puedes cerrar la mano para espachurrar al insecto que hay junto a ella, o, por último, descargar un golpe sobre los objetos que pasan sobre el suelo. Asimismo, «Exterminator» tiene una opción para dos jugadores que simultáneamente se enfrentarán a la plaga, con lo que la adicción se incrementa.

El fin último del juego no es destruir a los bichos, –si lo intentas verás como nunca cesan de surgir y atacarte–, sino colocar una línea de baldosas del mismo color. Cuando lo consigas, esa habitación estará libe-

CONSEJOS y TRUCOS

- *Calcula en las primeras partidas el lugar exacto en el que puedes machacar a los insectos, la perspectiva engaña a veces y es mejor tomar referencia de alguna zona de la mano.*
- *Es esencial usar el joystick; aunque prefieras las teclas en algunos juegos, en éste la cosa se complica bastante más si no usas el mando.*
- *Procura no dejar que se te acerque la avispa que surge a picarte en cada habitación; liquídala con un disparo certero, aplastarla será mucho más difícil.*



PC

La dificultad resulta exagerada en las primeras partidas, por suerte la mecánica del juego es muy sencilla.



PC

Para completar una pantalla debemos conseguir que todas las baldosas del suelo tengan el mismo color.

rada y pasarás, sin más preámbulos a la siguiente. Las baldosas cambian su tono cuando sobre ellas cae un insecto muerto o cuando machacas un objeto. Así que lo que tendrás que hacer, aparte de evitar las picaduras que disminuyen la energía considerablemente, es fijarte en cuál es la línea a la que le faltan huecos de color e intentar matar a los enemigos cuando estén sobre ellos.

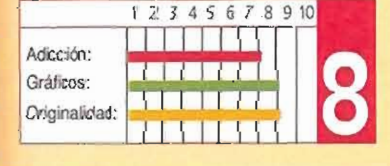
Un resultado casi perfecto

No podía quedar mal un juego con los créditos de este «Exterminator», sin embargo, da la impresión de haberse atendido prioritariamente el aspecto visual en detrimento de la jugabilidad. El juego resulta a todas luces excesivamente difícil, y sobre todo en las primeras partidas puede desanimar a los jugadores menos expertos. Al menos tiene un elevado número de vidas y no es complicado de manejar lo que nos permitirá, como mal menor, durar bastante en cada partida. «Exterminator» hubiera mejorado todavía más si se hubiese equilibrado correctamente el grado de dificultad de cada nivel.

En resumidas cuentas, un arcade perfectamente realizado, demasiado difícil para principiantes pero completo y adictivo para aquellos que gustan de los buenos gráficos y además son habilidosos con el joystick.

Nada es perfecto pero «Exterminator» se acerca a ese límite, seguro que en el próximo intento este equipo de programación se supera a sí mismo. Enhorabuena a todos ellos.

J.G.V.



Nuevos escenarios

SIM CITY TERRAIN EDITOR

■ **INFOGRAMES**
■ Disponible: **AMIGA, PC**
■ V.Comentada: **AMIGA**

Probablemente la mayoría de vosotros recordaréis la aparición, hace algo más de un año, de un programa que en su momento supuso un concepto completamente nuevo en el mundo de la simulación. Estamos hablando de «Sim City», un programa de características únicas que ponía en nuestras manos todas las herramientas necesarias para diseñar la ciudad de nuestros sueños y que fue premiado como el mejor programa educativo del año.

Para demostrar que los programas de este tipo nunca pasan de moda y para complementar sus prestaciones acaba de ser lanzado al mercado un nuevo producto que, aunque pueda funcionar de forma autónoma, solamente tendrá interés para los usuarios de «Sim City». En efecto, «Terrain Editor» es un completo diseñador que nos permite modificar casi a nuestro antojo el terreno sobre el cual han sido edificadas ciudades ya existentes o crear terrenos nuevos, los cuales podrán ser cargados desde «Sim City» para disfrutar así de escenarios realizados totalmente a nuestra medida.

Este programa viene por tanto a cubrir una de las limitaciones del original, pues en «Sim City» no era posible diseñar la forma y distribución del terreno sobre el cual sería construida nuestra ciudad, el cual era generado aleatoriamente quedando únicamente a nuestra elección la urbanización de ese mapa aleatorio.

Ahora el nuevo editor nos propone dos opciones: seguir creando mapas aleatorios aunque esta vez manipulando una serie de parámetros (tamaño y número de árboles, lagos, curso de los ríos) o bien diseñar el mapa bloque a bloque. También es posible combinar ambas opciones, es decir, generar un mapa en base a nuestros propios parámetros y luego retocarlo detalladamente, pues disponemos de una opción para suavizar las formas geométricas creadas por el generador.

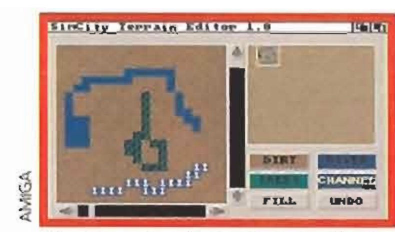
Es posible eliminar del mapa los elementos artificiales (edificios, parques, raíles, carreteras), los naturales (ríos y árboles) o ambos a la vez, así como modificar el año donde transcurre la acción y el nivel de dificultad.

No podía faltar por lógica la opción de salvar en disco los cambios realizados para poder disfrutar de ellos cuando volvamos a cargar «Sim City». El disco del programa contiene un buen número de ciudades ya diseñadas que podemos modificar o utilizar directamente si lo deseamos.



AMIGA

Aunque «Terrain editor» puede funcionar de forma autónoma, sólo será útil para los usuarios del «Sim City».

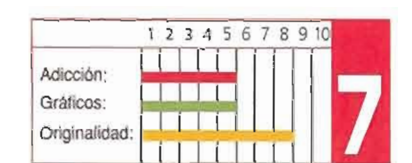


AMIGA

El programa cubre una de las limitaciones del original: diseñar el escenario sobre el que nacerá la ciudad.

Muchas de las características del programa original han sido estrictamente respetadas: una extrema facilidad de uso al acceder a todas las opciones con el ratón y unos gráficos esquemáticos pero efectivos. Nos queda únicamente la duda de si las facilidades contenidas en este nuevo editor son lo suficientemente importantes como para motivar el lanzamiento al mercado de un programa independiente. Desde estas líneas opinamos que estas mejoras deberían haber sido incluidas en la versión original y que únicamente los usuarios de dicha versión encontrarán realmente útil este nuevo programa.

P.J.R.



Paseo por la historia

GENGHIS KHAN

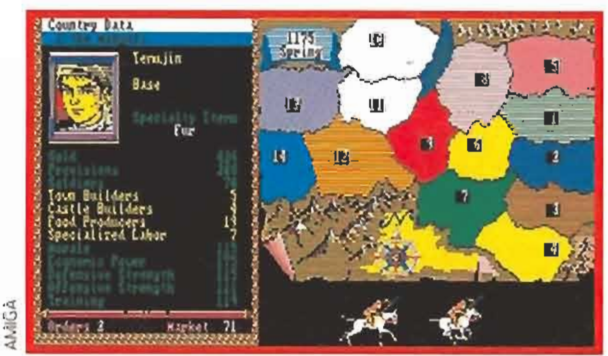
■INFOGRAMES
■Disponible: **ATARI, AMIGA, PC**
■V.Comentada: **Amiga**

Hace ya algún tiempo comentábamos «Norte y Sur», otro juego de estrategia de Infogrames que aunque bueno, era bastante simple. El siguiente programa de este tipo que la compañía francesa nos presenta dista mucho de esa simplicidad; todo lo contrario, es ciertamente complejo.



Los manuales serán elemento imprescindible para poder ir avanzando en el juego.

La acción se desarrolla por turnos en los que elegeriremos las acciones oportunas entre las disponibles.



La complejidad que suele ser común a todos los juegos de estrategia se ve compensada por la buena ambientación.



Una vez que hayamos unificado Mongolia podremos emprender el ambicioso objetivo de conquistar el mundo.

Para que os hagáis una idea de los comentado, su manual de instrucciones, editado en castellano, tiene casi cien páginas, que incluyen numerosas referencias históricas para ambientarnos. Además, podremos asumir el papel de cualquiera de los personajes transcendentes de la época y no sólo al que da nombre al juego.

Al parecer, éste ha sido uno de los puntos determinantes del juego, según se desprende de su lema:"Nosotros ponemos el pasado, tú la historia".Esto es justamente lo que hace el juego: te da un papel de un monarca, te deja elegir entre numerosas decisiones y va entretejiendo una trama que te va envolviendo con su creciente complejidad.

Un juego de intrigas

De entrada, podemos optar por afrontar dos objetivos: conquistar y unificar Mongolia como uno de los jefes de sus tribus. Todos ellos vienen descritos en el manual con un resumen de su historia. Si consigues unificar Mongolia, automáticamente el juego cambia de objetivo hacia el segundo, que paso a describir.

La otra gran meta que podemos buscar es, ni más ni menos, la conquista del mundo. En este caso, partiremos con Mongolia unificada y buscaremos ya objetivos más acordes a nuestra ambición. Nuevamente, podremos asumir el papel de otros personajes implicados en esta búsqueda del dominio absoluto. Como es el caso del rey de Inglaterra, que no alcanzo yo a comprender que poder tenía en los siglos XI y XII, pero que ha sido incluido en el juego. Hombre, una cosa es cambiar verosímilmente la historia y otra muy distinta es dar posibilidades a países que no tienen nada que hacer. Es como si hago un juego sobre la Tercera Guerra Mundial y dejo una posibilidad de ganar, yo qué sé, a San Marino. Por lo demás, el entorno histórico ha sido bien respetado, en mi opinión.

El juego se desarrolla por el clásico sistema de turnos. Cada turno comprende una estación de un año y durante él podremos realizar tres acciones de entre un enorme surtido del que luego hablaré. Realizados los comandos deseados, el tiempo avanzará una estación mientras los rivales toman sus decisiones y algún mal de la naturaleza irrumpe en alguna zona, como una epidemia en invierno.

Entre los comandos posibles, los hay de todas índoles. No olvidéis que, aparte de conquistar otras regiones (lo que es la parte de war-game) debemos sacar adelante un país. Así, habrá decisiones económicas, diplómaticas, administrativas...aparte de las puramente militares. Podemos ordenar a un país que nos pague impuestos; infiltrar espías en el enemigo; distribuir la población en las tareas más importantes; comerciar con mercaderes de todas las nacionalidades; seleccionar y formar gobernadores; seducir bellas mujeres...

Cada decisión tomada precisa ciertos puntos de una o varias de las habilidades de nuestro líder. Hemos de vigilar no quedarnos sin estos valiosos puntos, pues pueden impedirnos la realización de importantes decisiones. Por ejemplo, para expresar nuestro amor a una mujer necesitaremos cinco puntos de planificación, otros tantos de persuasión y diez de físico. Pero si quieres cambiar los impuestos has de tener cinco de liderato y otros cinco de persuasión.

Cuando optas por ir a la guerra o, menos halagüeño, eres atacado por algún rival, se entra en la parte de pura estrategia, si se quiere. Ahora, la zona invadida aparece ante nosotros dividida en los clásicos hexágonos que constituyen la casilla en estos juegos. Sobre ellos podremos disponer y mover nuestras unidades de combate de cara a acabar con el enemigo. Por supuesto, en cuanto a wargame es relativamente simple: sólo hay tres clases de unidades; sólo podremos tener cinco en combate y tampoco hay mucha variedad de acciones. El escenario no es tampoco grande, pero se deja jugar con mucha facilidad y, lo que me parece más importante, rapidez. No te tienes que pasar un par de horas moviendo unidades antes de que se produzca una baja.

Con esto, espero que sepáis más o menos qué es lo que podéis esperar de este juego. Por supuesto, vamos a ver que tal vestido está.

El ropaje externo

Viniendo de Infogrames, a nadie sorprenderá que diga que tiene unos gráficos muy cuidados y bien hechos. Aderezan el juego con eficacia y siempre se agradecen cosas agradables a la vista, por mucho que a los puristas les de igual. El defecto podría ser su tiempo de carga que puede ralentizar el juego en algunos momentos. Dicho defecto se ha soslayado con una opción para inhibirlos.

Si los gráficos son bastante innecesarios, el sonido lo es totalmente. No obstante, los comentarios hechos más atrás se aplican ahora también. El sonido, tanto en combate como en las escenas de animación o la música de fondo, está muy logrado. No se aprecia tanto tal vez por su innecesariedad.

En cuanto a originalidad, no hay muchos rasgos: el juego se desarrolla como la gran mayoría de los de su tipo. Las posibles acciones son muchas pero no muy originales, salvo las que competen la formación y elección de gobernadores, así como las referidas a los hijos y sus matrimonios. El desarrollo de la fase de wargame no es tampoco un alarde de imaginación, como habréis supuesto.

Es bastante adictivo, sobre todo cuando llevas un rato envuelto en intrigas y vas cogiendo el truco al juego. Sin embargo, quiero insistir en su adictividad a largo plazo, no a corto. Vamos, que no le vas a sacar gusto en tus tres primeras partidas.

En resumen, es un juego con una presentación sin tacha, de grancomplejidad en cuanto a posibilidades, que ofrece pocas novedades y no es un wargame puro. Quizá por esto no apele a gran número de gente: ya se sabe, quien mucho abarca...

F.H.G.

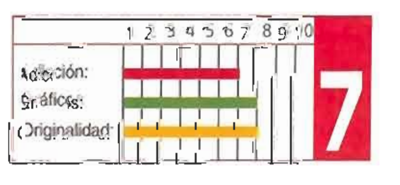
CONSEJOS y TRUCOS

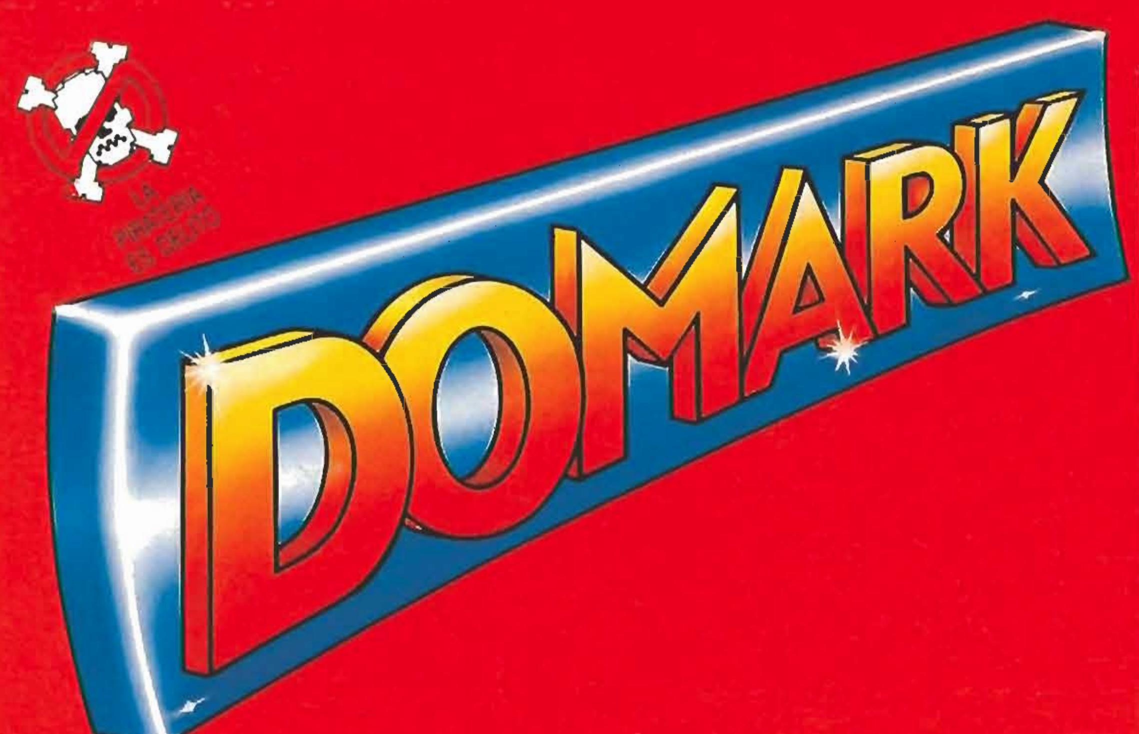
■*A la hora de formar las habilidades de tu líder, no seas modesto y repite las veces que haga falta hasta conseguir más de cien en todas ellas. Así tardarás más en verte obligado a entrenarte.*

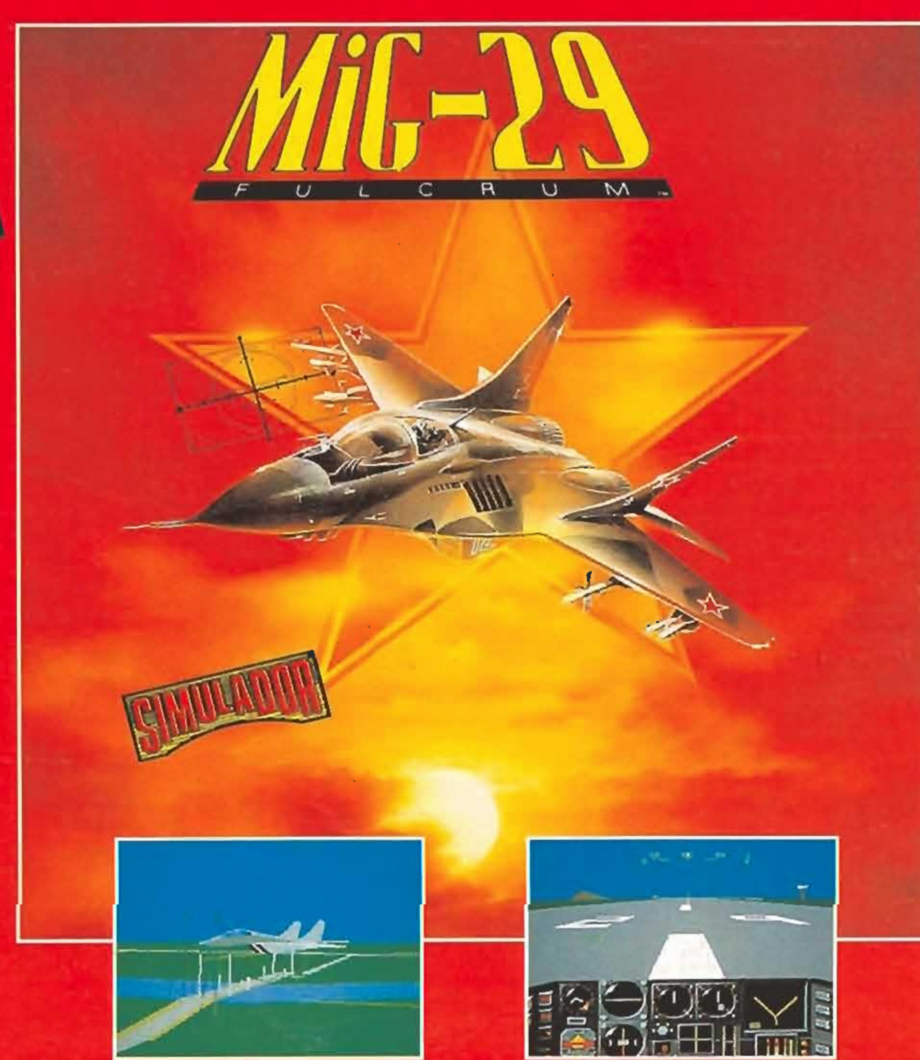
■*Cuando comience el juego no te lances al ataque a lo loco. Es mucho mejor dar tiempo al tiempo. Entrena a tus soldados y espera a ver cómo se desenvuelve cada país.*

■*Envía espías a tus territorios limítrofes para tener información sobre sus fuerzas, niveles comerciales, ofensivos, número de soldados...*

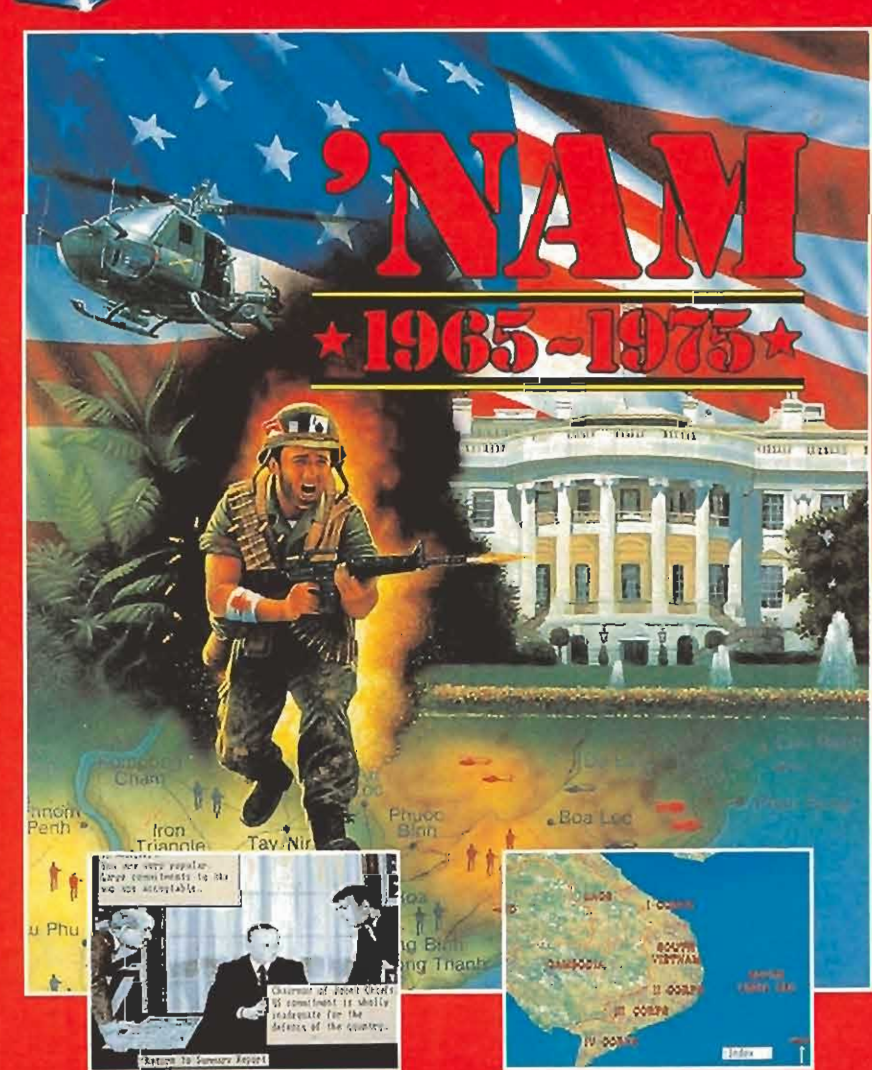
■*No pierdas ninguna oportunidad. Si alguno de tus vecinos sufre alguna catástrofe no dudes en conquistarlo.*



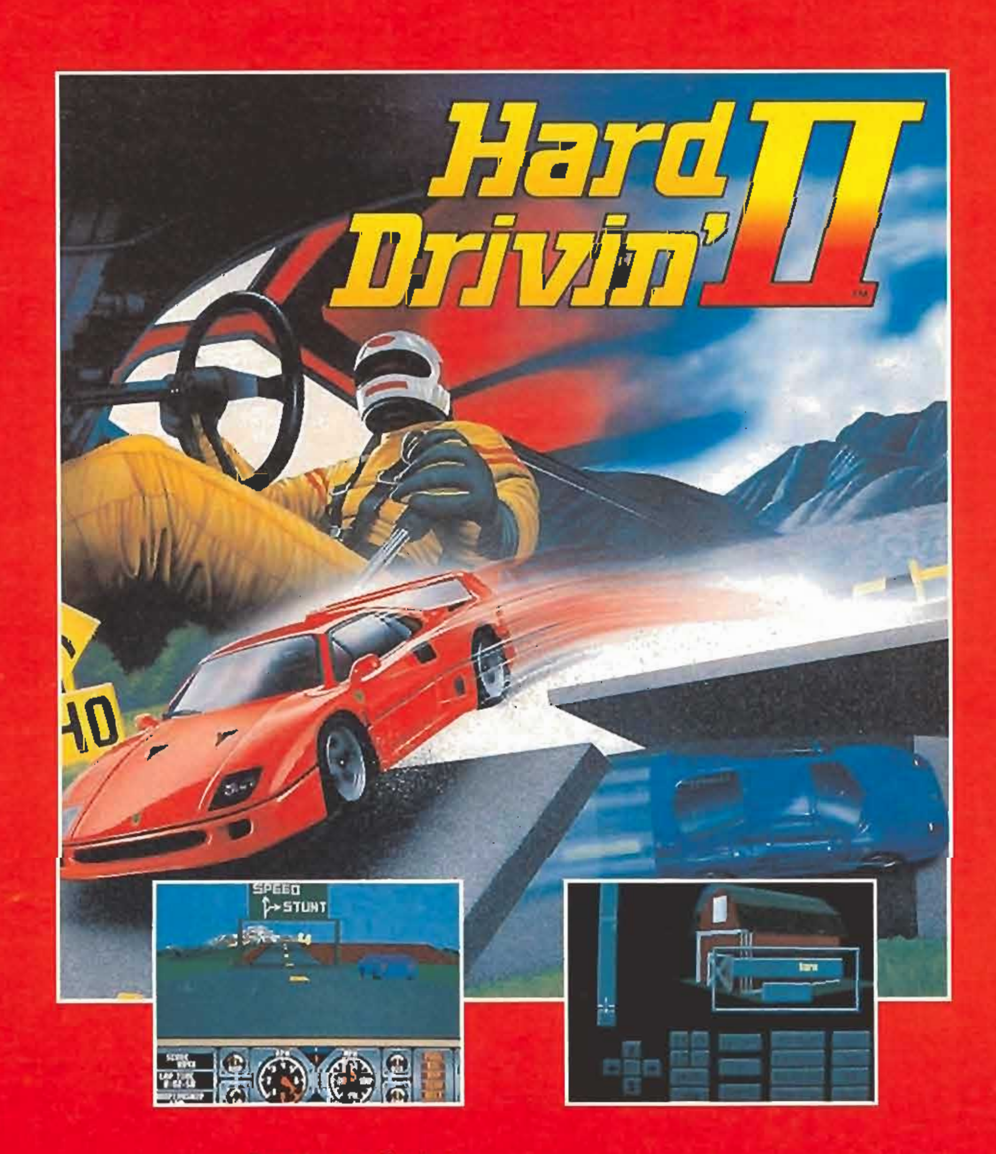




Pantallas versión PC
Programado por Simis Ltd. © 1990 Domark Software



Pantallas versión Amiga
© 1991 Domark Software Ltd.



Pantallas versión Amiga
© 1990 Tengen Inc. TM Atari Games Corp.





DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240.° 28016 MADRID TEL.(91) 458 16 58



Tarjeta amarilla

SKULL AND CROSSBONES


Sólo en lo referente a sus gráficos esta pésima conversión recuerda al original.


La diferente perspectiva escogida para los personajes y los decorados resulta bastante molesta.

- **DOMARK**
- Disponible: **C64, AMSTRAD, SPECTRUM, ATARI, AMIGA y PC**
- V. Comentada: **AMIGA**

Cuando vimos las primeras fotos de esta nueva conversión, todos pensamos que, al menos, los gráficos estaban verdaderamente muy conseguidos.

Ahora ya tenemos el juego completo en nuestras manos y seguimos pensando lo mismo: unos gráficos casi idénticos a los de la máquina original. Por lo demás es mejor que olvidemos «Skull and Crossbones» porque esta vez Domark se ha lucido.

En este arcade de piratas nos convertimos en el terrible bucanero "Un Ojo", el cual, junto a su compañero de juergas "Perro Rojo", tendrá que destruir al Mago Malvado para recuperar el tesoro que éste les ha robado.

El juego transcurre en ocho niveles distintos, aunque muchas veces los decorados son prácticamente iguales, abarrotados de enemigos dispuestos a colgarnos por los pulgares del palo mayor de nuestro barco. Tendremos que defendernos a espadazo limpio de los secuaces del hechicero y para ello contamos con siete clases de fintas diferentes, que, por cierto, funcionan cuando el juego, y no nosotros, quiere. Por el camino no hay tesoros que nos repondrán la energía perdida en los combates.

«Skull and Crossbones» es un arcade para uno o dos jugadores simultánemamente, pero se nos avisa en las instrucciones que compartir la batalla con un compañero sólo es posible en dieciséis bits.

Domark ha hecho un flaco servicio a Atari Games, creadores de la recreativa, con este programa. Comenzando con el pésimo scroll, más propio de otros ordenadores mucho más lentos y no del Amiga, y terminando con una escasa jugabilidad, es inexplicable que el adversario que tenemos delante nos esté quitando energía continuamente mientras nosotros somos incapaces de rozarle siquiera.

«Skull and Crossbones» no se libra, por nada, de ser catalogado como un pésimo juego.

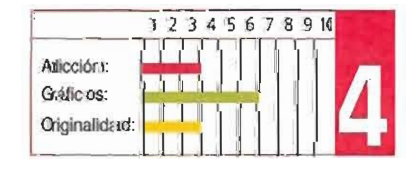
Además, y para rizar el rizo, la perspectiva usada, muy aparente en el aspecto visual, resulta muy extraña ya que los decorados aparecen en tres dimensiones y nuestros piratas en dos, con lo cual no es difícil que nos veamos atravesando una pared con nuestra espada mientras no podemos avanzar.

Domark tiene una posición en el mercado lo suficientemente importante como para evitar lanzar programas así.

J.G.V

ATARI

Pues aunque parezca muy difícil, esta versión Atari es aún peor que la de Amiga: un scroll mucho más lento y brusco, un movimiento penoso y una jugabilidad prácticamente nula. Si hay diferencias entre las dos máquinas desde luego con este juego Domark ha sacado lo peor de las dos y nos lo ha puesto en bandeja.



Elemental, querido amigo

MURDER

Los titulares de la prensa diaria no dejaban lugar a dudas: un crimen horrendo se había cometido y a nosotros nos correspondía desentrañar el misterio. Compitiendo con los más famosos detectives de Scotland Yard, tendremos que demostrar nuestro ingenio y agudeza mental, desenmascarando al culpable de tal atrocidad.



Nuestro cometido en el juego consiste en intentar averiguar el autor del horrible asesinato del abogado Charles Innes.


Para comenzar nuestras pesquisas contamos sólo con nuestra lupa y nuestra propia sagacidad.


En nuestro cuaderno de notas podremos apuntar cuantos detalles consideremos de interés.

- **U.S.GOLD**
- Disponible: **ATARI, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**

Al comienzo de la fiesta, nada parecía indicar que la cosa iba a terminar de una manera tan horrible. Ghastley Manor, residencia de la viuda Broom-hall, relucía resplandeciente como si desease enterrar los días tristes del pasado en que la soledad se había apoderado de cada habitación de la casa.

Ahora, cuando la fiesta parecía que terminaría enterrando la tristeza de la muerte de su marido, la pobre Audrey Broom-hall tenía que enfrentarse a una triste realidad: Se había cometido un crimen, y todo había sucedido en su mansión.

La escena del crimen

La víctima, el pobre Charles Innes, de 46 años de edad, siempre había aparecido como alguien noble y sin enemigos, aunque profesiones como la suya (era abogado), generan multitud de rencillas y odios encubiertos. Y había algo claro, el asesino se encontraba entre los invitados, pues nadie había entrado ni salido de la casa desde el día antes. Todos sabían de mi afición por los misterios, así como de mi admiración por el increíble Sherlock Holmes, personaje del que había aprendido cientos de trucos. Por ello, decidimos de común acuerdo, y a solicitud de la anfitriona de la fiesta, que mientras esperábamos la intervención de los hombres de Scotland Yard, me haría cargo de una investigación de urgencia, que tal vez arrojaría alguna luz sobre el suceso.

Armado con mi lupa y con la mayor diligencia, procedí a iniciar los interrogatorios de todos los invitados y residentes, entre los que se encontraba más de una personalidad del mundo de la política y de las finanzas. Contaba sólo con unas dos horas hasta que aparecieran los representantes de la ley, y me había propuesto desenmascarar al culpable.

Esquema del programa

Nos encontramos en la mansión donde ha tenido lugar el crimen, escenario que puede ser escogido de entre varias opciones al principio. La pantalla de presentación es más que completa, y en ella la distribución es la siguiente:

Las dos terceras partes de la zona izquierda las ocupa la habitación en la que estamos en ese instante. En esa zona podremos seguir nuestras evoluciones por la casa de turno, así como las de todos los invitados a la fiesta. La representación es tridimensional y nos muestra con todo detalle los accesos y sali-

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Si no preguntamos mucho, nunca nos enteraremos de cosas interesantes. Cada respuesta clave deberá ser anotada en el bloc de notas, pues podemos pasar por alto detalles confiados a la memoria.***
- ***Cualquiera puede ser el asesino, por lo que no podemos descartar a nadie sin motivos razonables para hacerlo. El examen de huellas nos permitirá descubrir más de una mentira.***
- ***Más vale no creernos unos Sherlock Holmes, y elegir niveles de novato para empezar. Las tramas para experto son mucho más complicadas y podríamos terminar algo liados.***



AMIGA

Interrogando a los diferentes personajes que recorren la mansión obtendremos pistas e informaciones de gran valor.



AMIGA

Afortunadamente, la elevada originalidad del programa compensa con creces su notable pobreza a nivel gráfico.

das de la habitación, posibles escaleras para ir a distintos pisos de la vivienda, así como los muebles y objetos dejados sobre los mismos. Cualquier objeto sospechoso podremos analizarlo con la ayuda de nuestra lupa.

En el margen derecho y de arriba abajo, un sistema de iconos nos permite efectuar ordenadamente todas las indagaciones. Los iconos son:

– Cuaderno de notas: Sirve para llevar relacionados todos los datos importantes que consigamos en los interrogatorios. Tiene varios apartados por zonas de la casa, personas, objetos y motivos.

– Mapa: Indica nuestra situación y la distribución de las habitaciones de cada planta.

– Toma de huellas dactilares: Seleccionar este icono, servirá para analizar cada objeto sospechoso, y localizar posibles huellas del asesino.

– Comparación de huellas: Vemos en formato ampliado y una junto a otra las huellas tomadas en distintos objetos y lugares, lo que nos permitirá atar cabos.

– Borrado de huellas que interese hacer desaparecer.

– Recogida de pruebas: Será imprescindible guardar el objeto con el que creamos que se ha cometido el asesinato, para poder acusar a cualquier sospechoso.

– Icono de Arrestar: Esposaremos y llevaremos a juicio al culpable del crimen.

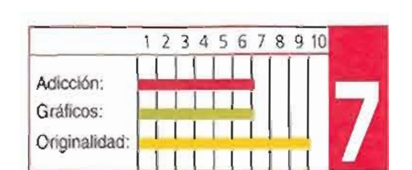
Una vez efectuado el arresto, serán los titulares de prensa los encargados de aclararnos si nuestra deducción ha sido correcta, o si por el contrario hemos detenido a un inocente. En este último caso nuestra reputación se verá en entredicho.

Nuestra opinión

De vez en cuando, uno encuentra un programa que se diferencia notablemente de lo que ha visto hasta ese momento. «Murder» es uno de estos casos. Quizás tengamos que tener afición hacia las historias de crímenes para disfrutar plenamente del juego, pero no cabe ninguna duda de que está muy bien realizado, y que puede garantizar buenos ratos de entretenimiento.

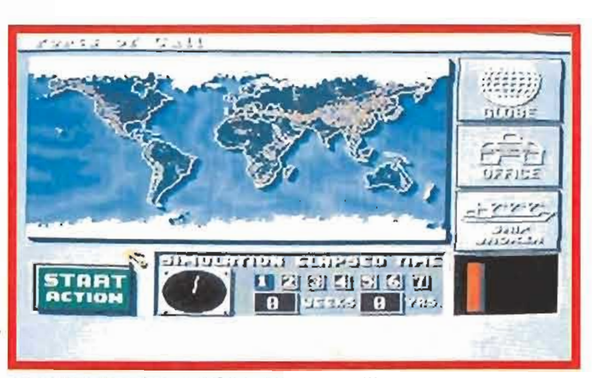
El apartado más flojo podría estar en los gráficos, realmente no demasiado brillantes. En resumen, un programa bastante recomendable.

D.G.M.



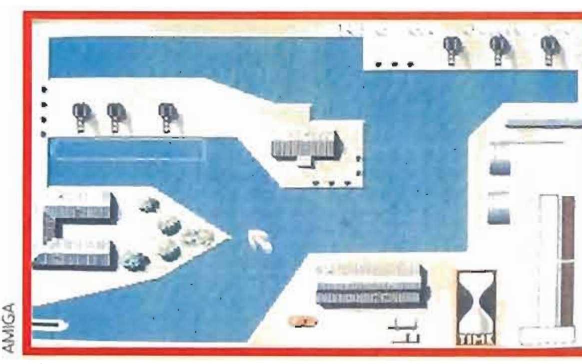
Como llegar a ser un Onassis aficionado

PORTS OF CALL



AMIGA

Comenzamos la partida con cuatro millones de dolares, que podremos invertir como mejor creamos.



AMIGA

El primer paso a dar consistirá en adquirir nuestra propia flota, escogiendo los barcos más adecuados.

■ T.D.C.
■ Disponible: **ATARI, AMIGA, PC**
■ V. Comentada: **AMIGA**

Muchos de nosotros hemos pensado alguna vez que Onassis y todos los armadores míticos no han sido en realidad genios de las finanzas. Todo les fue bien por unas circunstancias propicias y porque nacieron dentro del negocio. Pues ahora, para comprobar la validez de esta teoría, The Disc Company nos presenta un simulador del mundo de los grandes barcos de carga. Se nos da la oportunidad de demostrar que con un poco de suerte, podemos llegar a abrirnos paso en el difícil control de los fletes marítimos.

Al comienzo de cada nueva partida, somos un modesto armador y fundamos nuestra propia compañía con la "pequeña" suma de 4 millones de dólares. Una naviera no tiene ningún sentido si no contamos con barcos, y esto será, por tanto, lo primero que habremos de hacer.

El mercado de naves es muy variado, y podemos encontrar desde magníficos buques, hasta antigüallas a punto de naufragio. Lo ideal será quedarnos en un término medio y conseguir un barco de carga seminuevo, que nos garantizará el éxito en las primeras travesías, así como un precio relativamente razonable.

El pago de las compras que efectuemos no será necesariamente al contado, pues podremos optar a conseguir una hipoteca sobre parte del precio, a la que iremos haciendo frente con el desarrollo de nuestro negocio.



AMIGA

Nuestro objetivo principal no es otro que convertirnos en magnates del negocio naviero.

Una vez que contamos con una o varias naves, desde el puerto de partida elegido por nosotros, pasaremos al papel de capitán de cada una de ellas, para la toma de decisiones sobre cada posible flete. Este trabajo es la piedra angular sobre la que se apoyará el éxito o fracaso de la recién nacida compañía.

El capitán tendrá que asistir en el puerto a todas las ofertas de transporte que están disponibles, y elegir entre ellas las que cuentan con una mejor relación trabajo-precio. La elección se hará en base a muchos factores, como pueden ser la meteorología reinante en el trayecto a desarrollar, y la clase de mercancía que transportemos en las bodegas de carga. Determinadas mercancías estarán mejor pagadas, pero pueden ser peligrosas para la nave y en definitiva para nosotros mismos.

Cuando obtengamos una contrata, procuraremos reparar cualquier desperfecto que el barco tenga, así como llenar los tanques de combustible, para garantizar el buen fin del viaje.

Iniciar la travesía exigirá que el capitán conozca al dedillo algunas maniobras elementales como las de atraque y salida de los puertos, y que sea además capaz de enfrentarse a situaciones imprevistas, como la aparición de arrecifes inesperados, recogida de náufragos, etc.

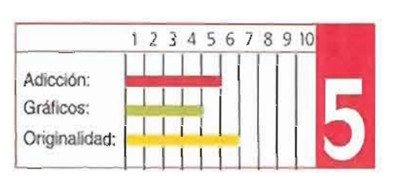
Los controles de la nave se reducen al regulador de potencia, –su funcionamiento es parecido al acelerador de cualquier vehículo, con la única diferencia de que en un barco la reacción es bastante más lenta–, el velocímetro, –nos indicará la velocidad de desplazamiento real en ese instante, que lógicamente, podrá no coincidir con la seleccionada en el regulador de potencia, porque la embarcación se encuentre ganando velocidad progresiva–, y el timón, –es la herramienta básica de control, y su dominio será más difícil en las maniobras marcha atrás, para las que será preciso tener más experiencia–.

El éxito de una naviera, depende sobre todo de su experiencia en el comercio internacional. No sólo contando con un buen capitán tendremos asegurados buenos resultados, sino que en el juego, como en la realidad, aparecerán muchos parámetros a tener en cuenta.

Desde nuestra oficina controlaremos la oferta y demanda de un determinado producto, el costo total de los combustibles, las tasas portuarias y muchos otros gastos. En ocasiones, habrá que tomar la dura decisión de dejar el barco en dique seco, a la espera de una situación más favorable, pues de lo contrario, los enormes gastos fijos pueden diluir el beneficio de una operación, y convertirlo incluso en pérdida.

Aunque la idea original del programa no es mala, el resultado queda un poco falto de brillo. La repetición de pantallas a medida que jugamos resulta algo monótona, y los gráficos no llegan a destacar. En líneas generales, el programa se mantiene en un término medio.

D.G.M.





El universo de la ciencia ficción

MEGATRAVELLER

- PARAGON SOFTWARE
- Disponible: **PC, ST, AMIGA**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **CGA, TANDY, EGA, VGA**

Los aficionados al RPG que tengan un ordenador de 16 bits están de enhorabuena. A los juegos ya publicados en nuestro país de este estilo les ha salido un fuerte competidor. Por fin llega a nuestras pantallas un auténtico RPG.



«Megatraveller» tiene lugar en el futuro y es una aventura espacial, lo que influye positivamente en su originalidad.



El número de acciones es tan elevado y sus posibilidades tantas que el juego garantiza muchas horas de diversión.



Uno de los ejemplos más claros de que nos hallamos ante un RPG puro es la forma de crear a los protagonistas.



Recoge las piedras preciosas, en cada planeta hay un museo donde podréis obtener buenos beneficios con ellas.

La verdad es que hasta ahora no habíamos podido disfrutar en nuestro país de un verdadero RPG, con todos sus elementos. Tanto el «Drakkhen» como el «Bloodwych» se aproximan bastante a ese concepto, pero no son tan... ¿puros? Obviamente, su calidad es indudable. «Megatraveller» reúne por contra la mayoría de los componentes que se esperan en un RPG y, además lo hace con sofisticación.

El juego no está ambientado en la época de la brujería sino en el futuro, en un universo repleto de galaxias, planetas, naves especiales y todos aquellos elementos que suelen aparecer en las películas o libros de ciencia ficción. Con lo que se sale un poco de la norma a la que nos estábamos acostumbrando y demuestra que también en otros escenarios se pueden desarrollar estos juegos. No me entretengo más, queda mucho, muchísimo que contar.

La escuela de la sabiduría

Desde el principio se observan detalles que confirman que estamos ante un verdadero RPG.

Podemos crear, no sólo el grupo a partir de personajes preexistentes, sino también los propios personajes. El proceso de creación sigue bastante de cerca el llevado a cabo en los RPG de tablero.

Se nos dan aleatoriamente puntos en cada una de las habilidades típicas (fuerza, destreza...). Con estos datos deberemos elegir la profesión/clase de nuestro nuevo protagonista. Podremos elegir que sea mercante, marino, médico...Una vez hecho esto entraremos en la academia donde por cada curso en el que seamos admitidos podremos aprender unas ciertas habilidades o adquirir un entrenamiento concreto entre los disponibles en función de la clase escogida.

La variedad de habilidades es inmensa: electrónica, ordenadores, médico, manejo de armas blancas (cuchillo, espada...), de fuego (pistola, rifle...), de láser, pilotar vehículos (barcos, naves...), timar...y muchas más.

Por supuesto, cuantos más cursos completemos más viejo se hace el personaje que puede perder puntos, por ejemplo, de fuerza o resistencia. Finalmente, tras terminar nuestra formación se nos darán objetos o dinero, en número proporcional a los años de estudio. Tras esto nuestro personaje estará listo para unirse al grupo y comenzar la aventura.

Pese a lo complicado que parece el proceso es realmente sencillo en la práctica y se lleva a cabo de una forma sumamente entretenida. En cualquier caso, si te parece un rollo, tienes la opción de comienzo rápido que parte de un grupo ya formado. Puedes formarlo también a partir de personajes ya creados.

Cuando te decidas a comenzar la aventura, te encontrarás ante un universo (literalmente) de posibilidades. Hay varios sistemas planetarios, cada uno con algunos planetas que explorar. Unos son más peligrosos que otros y todos encierran alguna sorpresa interesante. Con esto quiero deciros que el escenario es realmente grande, como corresponde a un buen RPG.

Cuando nos hallemos en un planeta encontraremos personajes por doquier. Unos son enemigos, otros viandantes y otros tienen cosas interesantes que decir. También veremos numerosos edificios que explorar. En algunos alquilan vehículos, en otros curarán tus heridas, incluso hay bibliotecas. Por supuesto, hay bares y posadas donde recabar importante información.

Todo esto se desarrolla en una perspectiva que recuerda al clásico «Ultima», por supuesto con unos gráficos y movimiento bastante mejores. En el «Ultima», para los que no lo hayáis podido disfrutar, se desarrolla la acción a vista de pájaro.

En cuanto a los enemigos, aquí está la parte menos buena del juego. Claro, diréis, son los malos. Me temo que no es sólo por eso, en este caso. No me gusta el sistema de combate que se ha decidido. En él, se dispersa el grupo y sólo controlas al jefe del mismo, dejando "vendidos" a los otros. Quizá sea que yo no he sido lo suficiente hábil para manejar a todos con eficacia, pero siempre acabo con un par de bajas. Pero, como ya sabéis, es cuestión de práctica.

Bueno o malo

Esto es a grandes rasgos, grandísimos rasgos, este «Megatraveller» que promete muchas horas de juego y ofrece una profundidad a la que no estamos muy acostumbrados. Promete, pero... veamos si cumple.

Los gráficos no son gran cosa aunque superan con creces, por ejemplo, al comentado «Dragons of Flame». Ni el movimiento ni el scroll son destacables, pero tampoco es eso lo que se busca en un RPG. Sorprendentemente para ser PC, hay sonido, no espectacular pero mencionable en este comentario.

El juego es original en cuanto a su ubicación en el futuro –no hay muchos que lo hagan, aunque últimamente algunos títulos se encaminan en esa dirección–. También es nuevo, para ordenador, la forma de desarrollar al personaje. Lo demás es, siempre dentro de lo que es un RPG, común a los clásicos, sobre todo, al «Ultima».

Llegamos a la adicción. No sé si merece la pena añadir algo. Ya sabéis que, en mi opinión, lo que caracteriza a un RPG es su altísimo grado de adicción. Este no va a bajar el promedio.

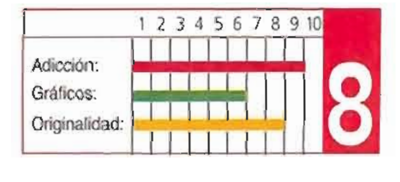
En su contra sólo está que el sistema de combate no es excesivamente acertado. El grado de aceptación del juego dependerá de la mayor o menor facilidad a la hora de dominar esta faceta.

Ya os habréis imaginado que el juego me ha gustado mucho y que no voy a dudar en recomendároslo si sois aficionados a este tipo de programas. Si no os gustan los RPGs, sinceramente quizá cambiéis de opinión, aunque también es posible que comencéis a odiarlos. En fin, excelente juego RPG. Mucho que hacer, mucho, mucho.

F.H.G.

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Atender a la historia de la agente secreta que encontraréis al comenzar el juego, pues os dará las claves sobre las que debéis orientar los primeros movimientos.***
- ***La unidad de salto 2 la podréis adquirir en la "tienda" próxima al aeropuerto. Observar que está en tiempo futuro.***
- ***Para moveros con facilidad por los planetas es conveniente usar los vehículos Grav, con los que podréis atravesar ríos o acceder a lugares amurallados, inaccesibles de otro modo.***
- ***Para moveros entre planetas aseguraros de poseer algún programa de maniobras y de salto (los podéis comprar cerca del aeropuerto). Si no lo hacéis la nave será incontrolable.***
- ***Una forma fácil de ganar dinero es el comercio. A buen entendedor...***



Una jugada de pizarra:

Amiga 500 = 99.900 Pts.
Oferta especial – 30.000 Pts.

Total 69.900 Pts + IVA.

+ 6 programas de regalo.

Este es el momento
Aprovecha el gran descuento.





C/ Príncipe de Vergara, 109 - 28002 MADRID - Tel. (91) 563 36 00
C/ Valencia, 49-51 - 08015 BARCELONA - Tel. (93) 226 08 69

YO, NEXUS 7

SOFT ERROR

Computar o no computar. Esa es la cuestión. Claro que, para un "proceso adecuado" y correcto debe acompañar siempre un buen estado funcional y anímico, y me parecía que esa no era la situación en la que se hallaba mi ordenador doméstico. Llevaba conectado unos quince segundos; el sistema de arranque automático no funcionaba y la pantalla del monitor se había quedado totalmente oscura, ¿qué había sucedido? Lo cierto es que algo no marchaba bien; ni un mensaje de error, ni un maldito "requester" con la posible causa de la avería.

Nada de nada. El único indicio de actividad lo tenía la pequeña luz verde de encendido-power, que palpitaba como loca, como posesa de una "taquicardia nerviosa". No, no estaba colgado como otras tantas veces por un "empacho" de software de acción o por un mal reseteado. ¿Tal vez un "virus"? Seguro que tampoco; ya me cuidaba yo muy mucho de alimentarle con productos de buena calidad, además para eso estaban las últimas vacunas que instalé dentro, por si alguna osada "epidemia" se atrevía a propagarse y hurgar por las tripas de mi "socio".

Quizás estuviera constipado. Pudiera ser, aunque así, a simple vista, yo no sabría muy bien dar un diagnóstico acertado; sobre todo si no le sudaba la frente y no le moqueaban las narices como a todo el mundo cuando se resfría. ¿Y dónde podría colocarle el termómetro para conocer el estado de mi paciente?. ¡Pero vamos, hombre! A un ordenador no le ocurren estas cosas. De lo que yo si estaba convencido es de que ese no era un "cuelgue" normal; no de esos de los que acostumbran a volver transtornada a la CPU y la obligan a escupir resultados erróneos. También me informé ya en su día del "entorno" más adecuado para un portátil: Situarlo lejos de vibraciones, humedad y calor extremos, etc. Otra cosa si podían ser los "temidos" rayos "alfa" provenientes del espacio, que según los entendidos –y sin todavía conocerse muy bien el porqué– son causantes de algún que otro despiste de memoria o pérdida de datos. Pero no, estaba seguro de que no se trataba de nada de eso; entonces, ¿qué demonios le ocurría?

Sería necesario ir por partes; analizar detalladamente los últimos datos del día anterior introducidos en el sistema, y tal vez así se llegaría a una conclusión lógica. Busqué entre los papeles de mi escritorio el blok de notas donde siempre solía señalar y anotar las líneas de programas, cambios, listados y demás. Examiné una por una todas las páginas buscando por algún lado el error, un gazapo, algo que pudiera haber tecleado por equivocación y que sería el causante de la profunda meditación ancestral de mi "ordenata". Pero nada. Los últimos listados estaban corregidos, no existían líneas erróneas ni datos de programación equivocados por ningún rincón; y sobre todo no había re-instalado el autoarranque ni lo cambié desde que me trajeron el equipo, así que... ¿y ahora?



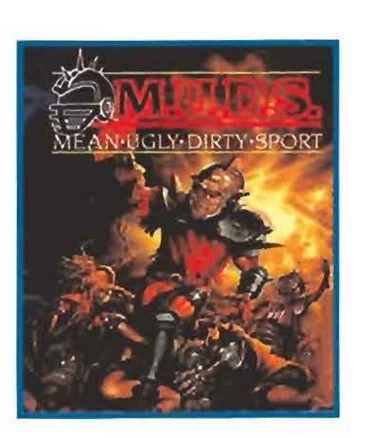
Intenté tranquilizarme, pues me estaba poniendo nervioso; ya me sudaban un poco las manos y los latidos de mi corazón se aceleraban pareciéndose casi a los de la lucecita del encendido; por unos instantes me quedé bloqueado pensando en todo y en nada. Yo miraba el monitor, el monitor me miraba a mí, ¿acaso un ordenador se preocupa por el sentido de su vida sistematizada? ¿o es que no le gustaba mi compañía? ¡Uuuf! Me puse cardíaco por momentos. Y de repente, como por arte de magia, la impresora se puso en marcha y empezó a estampar letras en el rollo de papel. Me quedé frío como el estómago de una nevera, observando como "ella" solita rellenaba filas de letras de izquierda a derecha, de derecha a izquierda... Me acerqué despacio –como si tuviera miedo de "asustarla"– para ver si podía leer algo, pero el tecleteo se detuvo y volvió el silencio. Decidido, extraje la primera hoja de la impresora cortándola por la zona punteada y me dispuse a leerla: "...Anoche tuve pesadillas ¡Bip! No pude conciliar el sueño. Esos libros de ese tal Stephen King que lees por la noche en voz alta no te sientan nada bien ¡Bip! Ni a mí tampoco. Además, luego no consigues dormir ¡Bip! Y das vueltas y gritos de madrugada. ¿Por qué no te instruyes con algo más educativo y sano ¡Bip! Por ejemplo, la enciclopedia "Espasa" en su totalidad... ¿vale? ¡Bip!".

¡Caramba! Era un mensaje "protesta" de mi ordenador personal. El tío tuvo pesadillas de noche mientras yo leía una terrorífica historia de mi escritor favorito. Por eso se había quedado bloqueado, zoquete total. Y por si fuera poco, me animaba –como si fueses la voz de la conciencia– a culturizarme más y mejor. No sabía yo que las computadoras tuviesen miedo en la oscuridad, pero, ¿acaso los humanos no lo tienen?

Rafael Rueda

Busca las diferencias





José Mínguez de la Fuente es un lector de los más avispados que tenemos y se ha dado cuenta de un detalle que a más de uno seguro le ha pasado desapercibido: la similitud entre las carátulas de «M.U.D.S.» y «Turrican II».

No solo es evidente que las ha hecho el mismo dibujante sino que si os fijáis podréis comprobar que ha utilizado la misma técnica. Veréis, si miráis el fondo observaréis que aunque el color es diferente el estilo tenebroso es el mismo, los personajes del primer plano tienen el mismo brazo levantado y caminan sobre un maremágnum de cuerpos de enemigos, además tienen un contrincante a cada lado y el de la izquierda, además, está en la misma actitud en los dos dibujos. ¿Qué ha ocurrido? ¿Qué le han vendido el mismo dibujo a Rainbow Arts dos veces? Probablemente la cosa no sea tan grave y la explicación sea que por falta de tiempo se decidiera que era más rápido modificar una ilustración antigua que hacer otra nueva. De cualquier modo, esto no afecta a la tremenda calidad de estos dos programas alemanes, que es lo que, al fin y al cabo, nos interesa, aunque esperamos que en próximos lanzamientos cambien un poco el dibujito.

Encuentra los 10 errores









Seguro que te piensas que eres el más listo y que nunca se te escapa nada, ¿verdad forastero? Pues a ver si eres capaz de demostrarlo encontrando las diez diferencias casi imperceptibles que hemos introducido en la pantalla inferior de estas dos pertenecientes a «Extreme». Aguzar bien vuestro ojo de lince porque confesamos que algunos de los retoques tienen auténtica mala sombra...

2002 HISTORIAS DEL FUTURO

Master Imagination

Miró su reloj sin preocupación. Era domingo. Así pues, no tenía que hacer nada en todo el día. Tras desayunar algo, se dispuso a jugar con su última adquisición, un «master-imagination» de muy buena marca. El juego era mundialmente conocido. Constaba de gafas y cascos, y un pequeño aparato que fusionaba el ordenador con la mente del jugador. El cartucho se llamaba «Mundo de Sueños Imposibles», y prometía largas horas de sensaciones desconocidas.

Se colocó las gafas y el casco, se sentó, cerró los ojos y conectó el programa. Sentía todo lo que veía y tocaba, aunque en principio no presintió el peligro que encerraba jugar. Estaba en la entrada de un cuarto sin puerta, todo era oscuridad. Dió unos pocos pasos y se detuvo. Oyó un ruido, aunque no acertó a reconocer de dónde procedía. El suelo de la habitación era blando, casi podría decirse que algodonado. Sentía bajo sus pies como lentamente el suelo se hundía, aunque en realidad, no lo olvidemos, se hallaba sentado en su propia casa, en su comodo sillón. Sin embargo, aunque fuera en su mente, sintió como se hundía en el suelo de aquel cuarto oscuro, sólo para acabar por caer en otro lugar desconocido e igualmente sumido en las tinieblas.

– ¿Tengo velas? – pregunto al aparato.

– Sí. – apareció ante sus ojos la contestación.

– ¿Tengo fuego?

– Sí.

– Encender fuego con vela.

De improviso una vela encendida se materializó en su mano, gracias a lo cual pudo continuar su recorrido alumbrado por su mortecina luz. Notaba la cera ardiente en su mano, sentía el cansancio del recorrido y el dolor casi inhumano en sus tobillos. De repente, en la lejanía del túnel, pudo distinguir un pequeño resquicio de luz. Apagó de un soplido la vela y dirigió sus pesados pasos hacia la salida. Abajo, muy abajo, se podía observar el brillo de la superficie cristalina de un pequeño lago subterráneo. No era fácil precisar correctamente la altura que le separaba del agua, pero quizás fuese algo más de un kilómetro.

Era un suicidio lanzarse al vacío, pero ¿no se trataba al fin y al cabo de un simple juego?¿qué podía perder?

Así pues, saltó.¡Volaba! Sentía el vacío contra su rostro, y su cuerpo como una pluma flotando sin peso. El sueño duró poco, lo que tardó en sentir explotar en su mente el dolor del golpe contra la superficie del agua. Poco a poco perdió el conocimiento. Se había desmayado.

Cuando volvió en sí se encontraba calado hasta los huesos, muerto de frío, de cansancio y de hambre. ¿Dónde estaba? Parecía la orilla de una playa, y no se distinguía un alma a simple vista. El dolor le impedía moverse. Sentía su invalidez, su decadencia, la vida se le escapaba de entre las manos...

En un último esfuerzo aguzó el oído y la vista. Sintió como algo enorme se le acercaba, podía oir sus amenazadores pasos. Pronto pudo distinguirlo lleno de horror.. una enorme criatura verdosa, de increíble tamaño, se le echaba encima, con la intención de aplastarle. Gritó, intentó con desesperación mover su maltrecho cuerpo, pero todo fue inútil... no podía mover un sólo músculo. El ser lo aplastó. Expiró. Su aventura había acabado trágica e inesperadamente...

Se quitó el casco, las gafas, se levantó. ¡Qué maravilla! Había volado, nadado, sentido su pequeña aventura. Incluso había muerto. Era increíble.

Volvió lentamente a la realidad mientras en su mente tomaba forma una terrible duda: ¿merecía la pena volver a su gris y rutinaria existencia?

Juan Carlos Rodríguez Vélez (MALLORCA)

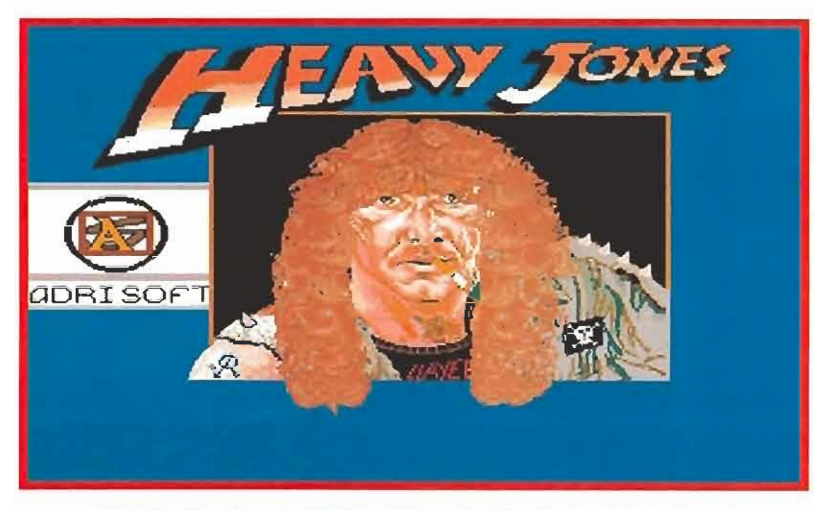
El HUMOR de Ventura & Nieto

HABÍA OÍDO HABLAR DE LOS ROBOS POR ORDENADOR, PERO NUNCA ME LOS HABÍA IMAGINADO ASÍ...

CAJA

VENTURA&NIETO·91

LA Otra PANTALLA



¡TODO POR EL ROCANROL!

Aquí tenéis una particular visión del héroe de héroes que se ha pasado al Heavy. "Indiana Jones y sus Malditos Templos" será el nombre del grupo que el antaño arqueólogo acaba de formar. Un curioso retoque que nos ofrece en exclusiva nuestro amigo Jesús Adrián Rodríguez Reyes, que además responde por el sobrenombre de "Anthrax", los aficionados al buen rock duro sabréis muy bien por qué. No sabemos qué pensará Harrison Ford o Steven Spielberg del cambio que ha sufrido su más famoso personaje pero a nosotros nos ha parecido original y muy divertido, sobre todo la peluca que le ha caído a Indy sobre la cabeza. ¡Hala chicos! ¡A seguir retocando pantallas que aquí las estamos esperando!

FORMIDABLE *la demo de la versión de pc del famoso «F-29 Retaliator» de Ocean. Tiene, sin ninguna duda, el mejor y más suave scroll que nunca hayamos visto en un simulador de vuelo. En próximos números ya os hablaremos de ella porque todavía estamos boquiabiertos y no hemos sido capaces de reaccionar ante lo que consideramos un tremendo paso adelante en este tipo de juegos.*

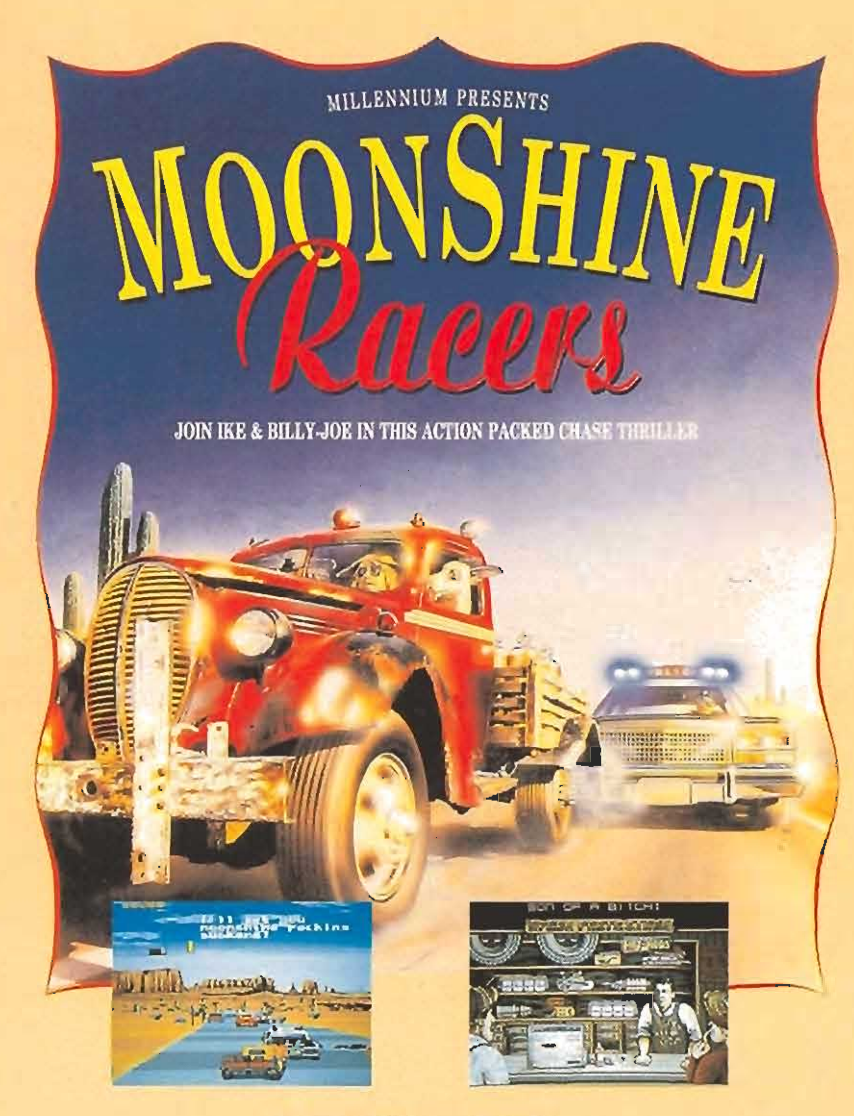
LAMENTABLE *la poca difusión que todavía encuentra el software nacional fuera de nuestras fronteras, limitándose a un par de compañías y unos cuantos éxitos aislados, cuando muchos programas que se realizan en España tienen al menos la misma calidad que muchos otros de otros paises con mayor tradición en el mundo del videojuego.*

¿Qué *ha pasado con el proyecto de hacer un juego tipo Lucasfilm que tenía en mente una compañía nacional y del que no se oye nada hace bastante tiempo?*

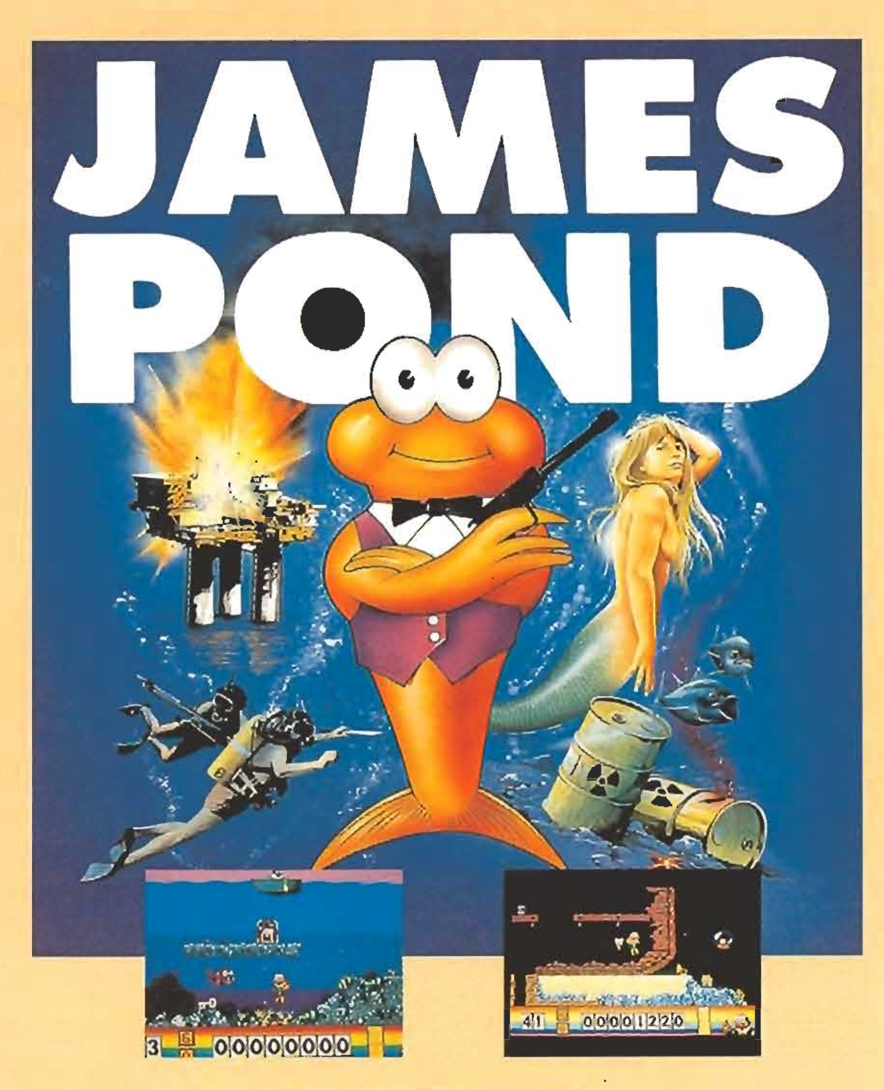
¿Cuándo *podremos ver en nuestro país una demostración de la tan traída y llevada "Realidad Virtual", aquí, como siempre, la tecnología sólo está al alcance de unos pocos privilegiados?*

¿Cómo *es que todavía no hay casi nadie que comercialice discos CD-Rom en España, un formato que está revolucionando el mercado en los Estados Unidos?*

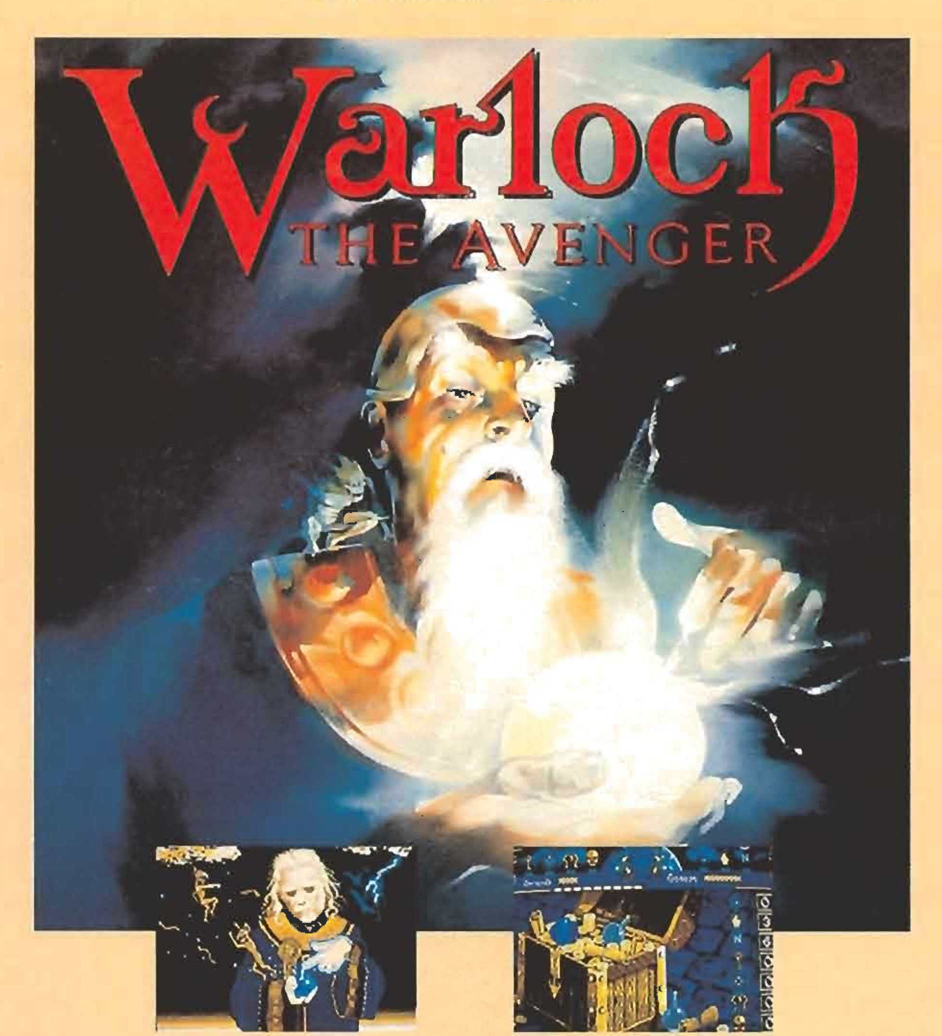
MILLENNIUM



© 1991 Millenium • Peakstar



© 1991 Millenium • Vectordean



© 1991 Millenium • Electralyte



© 1991 Millenium • Astral Software

Pantallas versión Amiga







DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240. 28016 MADRID TEL.(91) 458 16 58

DENTRO DEL CUADRILATERO

HEAVYWEIGHT CHAMP

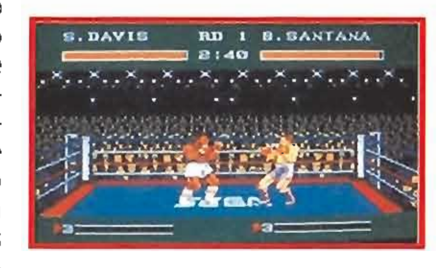
SEGA MASTER SYSTEM

El griterío es ensordecedor, todo el pabellón está a oscuras, de repente unos potentes focos iluminan su parte central. Allí, sobre la lona se encuentra el presentador. Su voz hace, momentáneamente, el silencio: "Buenas noches a todos, estamos aquí para contemplar la pelea final por el Campeonato de los Pesos Pesados, entre Stevie "Sting" Davies y Keith "Man" Gibson".

«Heavyweight Champ» es un cartucho que nos permite adoptar la personalidad de un experimentado boxeador que intenta convertirse en campeón de los Pesos Pesados. Nuestro hombre es Stevie Davies, un luchador con un gran historial, treinta y dos victorias, veinticinco de ellas por K.O., quien se pondrá a nuestras órdenes para que le ayudemos a derrotar a los cinco mejores hombres de su categoría.

La pantalla del monitor nos dará una visión lateral de los dos boxeadores. Con el joypad tendremos la opción de proteger nuestro cuerpo de los golpes del contrario, golpearle con una u otra mano y soltar un super-puñetazo que conseguirá, si le alcanzamos, derribarle sobre la lona.

Los combates siguen, poco más o menos, el reglamento de este deporte: una serie de asaltos de una duración determinada, –con un descanso entre ellos para ver la forma de nuestro hombre–, y un equipo de jueces que decidirán quién es el campeón si no logramos el K.O. durante la pelea. También habrá que tener cuidado porque tres derribos en un mismo asalto suponen la declaración de K.O. técnico y la pérdida instantánea del combate.

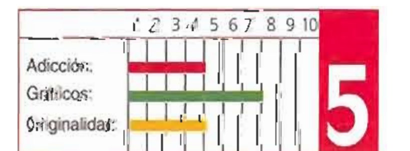


Como habéis podido deducir detalles no le faltan al juego, pero, lamentablemente, parece que los programadores se han dedicado a hacer un juego bonito sin preocuparse por el tan traído y llevado "gameplay". «Heavyweight Champ» tiene unos buenos gráficos, pero el movimiento de los mismos es verdaderamente penoso, lo que unido a la poca variedad de golpes disponibles, le convierten en un cartucho soso y muy aburrido. La mayor parte de la partida la pasarás bloqueando los puñetazos de tu contrincante, normalmente mucho más fuerte que tú, hasta que éste consiga derribarte.

En su defensa hay que decir que el cartucho permite que se enfrenten dos personas, cada una con un boxeador, con lo que se hace, debido a la competitividad que no a la propia calidad del cartucho, algo más llevadero y entretenido.

Esta vez hay que reconocer que Sega nos ha decepcionado, se han limitado al aspecto visual y han pasado por alto todo lo demás. Hay muchos juegos de boxeo en el mercado como para perdonarles que no hayan incorporado sus cualidades más importantes. Quizás si el programa hubiera incluido mayor número de posibilidades donde escoger, u otros boxeadores, quizás si la variedad de golpes fuera mayor... quién sabe, a lo mejor, nos había gustado este «Heavyweight Champ»

J.G.V.



ATRAPENME ESE FANTASMA

GHOSTBUSTERS II

NINTENDO

Con el consabido retraso llega ahora hasta nuestro país la versión para la consola Nintendo del juego inspirado en la segunda parte de la popular película «Ghostbusters» que Activision realizó en su momento. Lo que se nos ofrece es un sencillo arcade dividido en siete escenas que, aunque en su argumento esté muy emparentado con el más allá, en lo referente a su calidad muy poco tiene del otro mundo y sí mucho de éste.

Nuestro objetivo no es otro que acabar con el diabólico Vigo antes de que se cumplan las doce horas en la noche de la víspera de Año Nuevo y resucite, escapando del cuadro en que duerme en forma de retrato.

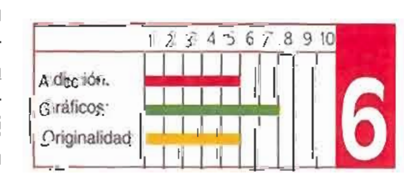
La misión comienza en los túneles subterráneos de una olvidada estación, donde nuestros valerosos héroes, los Cazafantasmas, han descubierto un extraño río de lodo, fuente de toda la actividad para-normal que desde hace algunos días asola Nueva York. Lo que tenemos que hacer es recorrer este túnel dentro de una fase de «scroll» horizontal en la que nos veremos las caras contra una nada despreciable cifra de seres del más alla.

Aparte de nuestro propio lanzador de lodo, con el que podemos destruir a la mayoría de los fantasmas, contamos con la ayuda de las trampas, que al ser depositadas en el suelo atraen hacia su interior a todas las criaturas ecto-plásmicas. Superado este preliminar accederemos a la siguiente fase, en la que nos hallamos al volante de nuestro estrambótico coche para enfrentarnos en esta ocasión no sólo a incordiantes fantasmitas, sino también a variados obstáculos que pondrán en peligro las escasas vidas con que comenzamos la partida.

Si logramos de nuevo salir victoriosos de este desafío accederemos a la tercera fase, de desarrollo similar a la primera y la quinta aunque con diferentes decorados, para más tarde llegar a la cuarta, que de nuevo nos pone al volante de nuestro coche.

Hecho esto pasaremos a la sexta, en la que en esta ocasión manejamos desde su interior a la mismísima estatua de la libertad, que pesadamente recorre las calles de la ciudad camino del Museo de Arte de Manhattan, hacia donde fluye el misterioso río de lodo subterráneo y donde se encuentra el retrato del perverso Vigo. En este escenario se desarrollará la séptima y última fase, en la que nos enfrentaremos cara a cara contra Vigo en persona para intentar derrotarle de una vez por todas y salvar así de nuevo a la ciudad de Nueva York.

Aunque en conjunto el juego resulta entretenido, la verdad es que en ningún momento llega a convencer. Ni sus gráficos, ni su jugabilidad, ni su desarrollo son lo suficientemente atrayentes como para crearnos una opinión positiva. Un juego que sólo escapará de la medianía gracias al respaldo de la película que le da nombre.



¡QUE DIVERTIDO!

F-1 RACE

GAME BOY



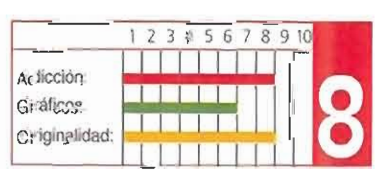
Este nuevo cartucho para Game-Boy que ahora os presentamos es un producto muy especial. Tiene unas características que le colocan en un lugar algo diferente a lo que viene siendo habitual en los juegos para la pequeña de Nintendo.

Si hasta ahora os hemos mostrado juegos que eran para un jugador y, ocasionalmente, para varios; este es al revés: para varios y, ocasionalmente, para uno solo. En la caja del juego se incluye un adaptador, –de tan nueva creación que ni siquiera teníamos noticia de él–, para conectar hasta cuatro consolas entre sí. Además, es un cartucho de carreras de coches, un género inédito hasta el momento en la Game-Boy. «F-1 Race» coloca a esta pequeña consola portátil en un lugar que antes estaba reservado a otro tipo de máquinas de mayor capacidad.

Todo lo que os podemos decir del juego es que incorpora las mismas posibilidades que los programas clásicos de carreras: muchos circuitos, varios bólidos a elegir, freno, acelerador y... adicción. Entre cuatro participantes la cosa se pone al rojo vivo mientras peleáis por el Campeonato, y si no conoces a nadie que te pueda acompañar en la competición, don't worry, la Game-Boy tomará el control de los tres fórmula 1 restantes.

«F-1 Race» está además, por si le faltara algo, perfectamente realizado. ¡Chapeau para Nintendo!

J.G.V.





EL SCHWARZENEGGER QUE TODOS LLEVAMOS DENTRO

DESAFIO TOTAL

NINTENDO

Si el año pasado ha habido una película verdaderamente significativa, al menos, en número de espectadores, ésta ha sido «Desafío Total». Los más avispados de entre vosotros que se hayan quedado a leer los títulos del final se habrán dado cuenta de que hay un pequeño mensaje que dice: "Juega con la conversión en Nintendo". Bueno, pues de eso se trata: de jugar con este cartucho, licencia oficial del film y que no tiene nada que ver con el programa que hizo Ocean para los ordenadores domésticos.

Dennis Quaid, obrero de la construcción del siglo XXI, tiene un pequeño lío en la cabeza. No sólo ha descubierto que en realidad es un espía del tirano que gobierna Marte, Cohaagen, sino que además toda su vida era una mentira.

Sin su falsa esposa e involucrado en una, al parecer absurda, vorágine de acción y violencia, Quaid-Schwarzenegger debe viajar hasta el lejano planeta rojo para descubrir la verdad sobre su auténtica personalidad. Un viaje que va a resultar muy difícil y en el que tú vas a tener la oportunidad de acompañarle.

Arcade para dar y tomar

«Total Recall», o «Desafío Total» en nuestro idioma, es un arcade que sigue fielmente el desarrollo de la película. Así, comenzarás tu andadura en las calles de una super moderna y enorme ciudad terrestre donde inexplicablemente, por lo menos de momento, todos desean matarte. El más peligroso, y al que no debes enfrentarte hasta que hayas conseguido al menos algún arma aparte de tus puños, es el principal secuaz de Cohaagen, Richter, un patibulario matón, enamorado de la agente que se hacía pasar por tu esposa y contra la que tendrás que pelear, –en este juego se lucha por la vida y no se lleva eso de que no se debe luchar con las chicas–, en tu propio apartamento. Cuando la derrotes, conseguirás su pistola y entonces... las cosas comenzarán a cambiar.

El juego transcurre lateralmente, de izquierda a derecha, aunque siempre puedes volver sobre tus pasos si se te ha olvidado algo importante; principalmente armas o botes para recuperar la energía perdida en combate. En algunas zonas el decorado cambia y entras, directamente, a la parte más sórdida de la metrópoli. Allí entre ratas y enemigos, lograrás algunos objetos muy interesantes.



«Total Recall» tiene un enorme mapa que te llevará directamente a la pelea final contra el propio Cohaagen. No es difícil descubrir el camino porque verás flechas que te indicarán paso a paso el lugar por donde debes circular, tu única preocupación será huir de Richter y eliminar a todo el que se ponga en tu camino.

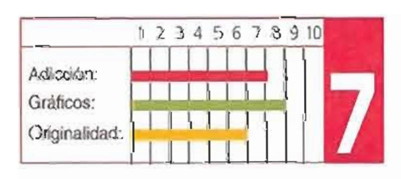
Un juego total

Este cartucho posee, como principal virtud, la película en la que está basado, lo cual es de antemano un buen argumento para atraer a los posibles usuarios. Además, en líneas generales está bastante bien realizado.

Aunque en algunos momentos el scroll es algo lento los gráficos son aceptablemente buenos y su movimiento también. En lo referente a la adicción, «Total Recall», queda un poco cojo, debido principalmente a su enorme grado de dificultad, lo que le hace resultar algo frustrante en las primeras partidas y no recomendable para los novatos en esto del arcade a tope.

Un juego entretenido, que te hará, por unas horas y sin peligro, vivir las andanzas y desventuras de un agente secreto que ha perdido la memoria, y es que esta gente mucho artilugio cibernético y mucho entrenamiento, pero a la hora de la verdad...

J.G.V.



LA CIUDAD SIN LEY

ESWAT

MEGADRIVE

La consola Megadrive se ha convertido en destinataria de todos los arcades imaginables. Cosa lógica si nos paramos a pensar que su calidad técnica la equipara incluso a muchas máquinas recreativas. Claro que aunque el aparato sea muy bueno si los juegos no lo fueran... pero de eso se ocupa Sega. El último "mata-todo-lo-que-puedas" que ha llegado a nuestra redacción es la conversión del famoso «Eswat», una aventura que transcurre en un futuro cercano y no pasa de ser un programa de policías y ladrones, eso sí completamente cibernéticos.

«Eswat», son un grupo de agentes preparados especialmente para enfrentarse a la temible organización E.Y.E., una red terrorista que está, en los primeros años del siglo XXI, apoderándose del mundo.

Los miembros de este cuerpo policial de élite se caracterizan, además de su entrenamiento, por ser los únicos capaces de usar armaduras especiales que les protegen de los ataques de los servidores del mal.

Nuestra misión como defensores de la ley y el orden es recorrer ocho niveles diferentes en los que nos enfrentaremos contra toda la organización criminal hasta conseguir destruir sus defensas e infiltrarnos en su cuartel general. Una tarea que no va a resultar, por supuesto, nada fácil.

Comenzamos en el primer nivel usando sólo nuestro reglamentario uniforme azul, hasta pasar, ya en la tercera fase, a utilizar el complemento cibernético que nos convierte en un auténtico e imparable robot humano.

El camino está sembrado de peligrosos delincuentes que nos dispararán nada más echarnos la vista encima. Hay enemigos de final de fase, armas que recoger por el camino, vidas y energía extra... todo lo que no debe faltar en un buen arcade.

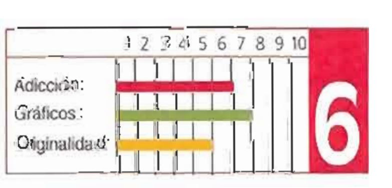
Este cartucho para nuestra Megadrive es de los que harán las delicias de los que gustan de acción sin fin y violencia sin límite. Buenos gráficos, buen movimiento, buen sonido y todo el buen hacer habitual para los juegos de esta máquina.

Sin embargo «Eswat» es un claro ejemplo del tipo de juegos que abunda en las estanterías de las tiendas y que demuestra una falta de imaginación que empieza a ser preocupante; ya va siendo hora de que los programadores se rompan un poco la cabeza y nos manden cosas que, además de bien hechas, tengan algo original. Todo esto va, porque «Eswat», aunque es entretenido, no es nada del otro mundo y pensad que si cambiáis los gráficos y retocáis un poquito el argumento podréis hacer otros cien mil cartuchos diferentes aunque en el fondo iguales. Es una lástima, porque una calidad técnica así conlleva mucho trabajo y, realmente, se merece algo más.

De cualquier modo, «Eswat» es un juego más que aceptable, ¿qué le falta originalidad? pues es cierto, pero por lo demás cumple perfectamente los objetivos que se propusieron los creadores de la idea original. Tiene un grado de adicción suficiente y está bien realizado, mucho mejor que las conversiones de este arcade para el resto de los ordenadores.

Si os gustó la máquina original ahora tenéis la oportunidad de pasároslo en grande desde vuestra propia casa.

J.G.V.



DIVELSION OLIENTAL

SHANGHAI

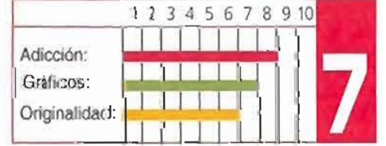
LYNX





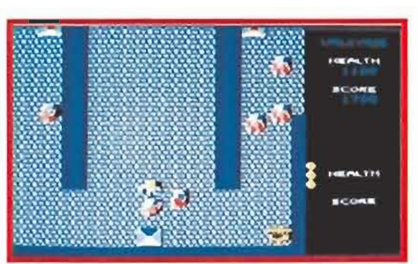
Procedente del misterioso Oriente, con más de dos mil años de antigüedad, el Mah Jong, del que se dice que incluso el filósofo Confucio era un gran maestro, ha sufrido muchos cambios en su adaptación a la mentalidad occidental. Aunque la versión original se puso muy de moda en la década de los años treinta en Estados Unidos, con el paso de los años el juego se transformó para hacerlo más asequible a todos los públicos, y se convirtió en el «Shanghai», una especie de solitario a base de fichas en lugar de cartas y en el que hay que ir eliminando las piezas iguales haciéndolas desaparecer por la derecha o la izquierda del tablero. «Shanghai» es un juego muy entretenido, un puzzle lógico que aunque parece muy sencillo al principio luego se complica de tal forma que se convierte en algo terriblemente adictivo. Su conversión a Lynx ha sido un acierto por parte de Atari porque es uno de esos programas que nos pueden tener enganchados horas y horas, su único defecto es que debido al pequeño tamaño de la pantalla de la consola hay veces que no se aprecia bien si una pieza está sobre otra o es al revés, pero es un pequeño problema que no ensombrece en casi nada el magnífico resultado final. Fuertemente recomendado para los amantes de los rompecabezas.

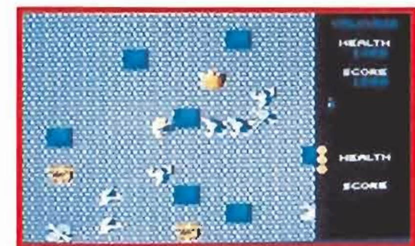
J.G.V.

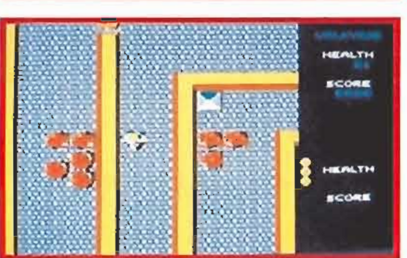


ESPADA Y BRUJERIA

GAUNTLET









SEGA MASTER SYSTEM

U.S. Gold se ha decidido a entrar fuerte en el mundo de los cartuchos para la consola Sega. Este es uno de los primeros productos que han llegado hasta nosotros y, todo sea dicho, también es uno de los mejores cartuchos que hemos tenido ocasión de ver. «Gauntlet» es un clásico y como tal ha sido tratado por la compañía inglesa. No se podía dejar que un juego así estuviera mal realizado, ¿no os parece?

Cuando «Gauntlet» apareció en el mercado, hace ya la friolera de unos cuantos añitos, todavía no estaban en liza las máquinas de dieciséis bits, incluso alguna de ellas no pasaba de ser un ambicioso proyecto. Sin embargo, y sin necesidad de super-gráficos o sonido espectacular el lanzamiento del juego de mazmorras más excitante de todos, tanto en "coin-op" como en su porterior conversión a los ordenadores, creó, –ahora se puede decir con seguridad–, escuela. A partir de entonces, pocos programas han surgido que sean más adictivos que este super-divertido arcade.

La prueba de la conmoción que «Gauntlet» creó la tenéis en la impresionante cantidad de clones que han surgido al paso de los años. O incluso debería bastaros saber que entre los primeros juegos aparecidos para Amiga o Atari se encontraba este arcade de espada y brujería. ¿Qué tendría este programa que los fabricantes se apresuraban a incluirlo entre los títulos disponibles de un nuevo ordenador? Parece lógico pensar que su increíble originalidad garantizaba el éxito de antemano.

Las lóbregas mazmorras

La aventura tiene cuatro protagonistas principales, Tor, el Guerrero, Tyra, la Valkiria, Merlín, el Mago y Questor, el Elfo. Su misión no es otra que sobrevivir en las mazmorras de un terrible castillo, infestadas de criaturas que no cesarán de atacarles. En «Gauntlet» es posible compartir el juego con un compañero; cada uno de vosotros dirigiréis al héroe de vuestra elección, apoyándoos mutuamente en la dura tarea.

Para defenderos de los fantasmas, goblins, demonios y demás criaturas tendréis dos tipos de armas: la primera de ellas es la clásica espada, arco o hacha, poco efectiva contra los monstruos, pero capaz de sacarnos de más de un apuro; el segundo tipo consiste en una serie de pociones mágicas repartidas por todos los niveles, y que nos otorgarán varias ventajas, con las que nos será mucho más fácil sobrevivir, si conseguimos pasar sobre ellas.

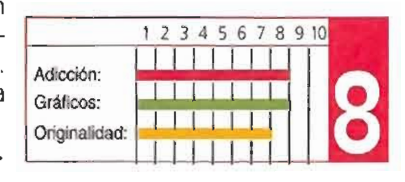
Y poco más tenemos que decir de este «Gauntlet», no en vano su éxito principal se basó en la simplicidad de su desarrollo. Cientos, –sí, habéis leído bien–, de fases repletas de miles de enemigos que se lanzan hacia nosotros nada más vernos, y un nivel de dificultad lo suficientemente bajo al principio para que no nos maten a la primera de cambio pero que va subiendo según pasamos de un nivel a otro, conforman lo que es el regreso de uno de los programas más importantes de la historia del videojuego.

Un gran nivel de calidad

«Gauntlet» ha recibido de U.S.Gold un tratamiento preferencial. El nivel técnico del juego le equipara a las versiones para dieciséis bits, y eso que la Master System es de ocho. Tanto en gráficos como en sonido la conversión de uno de los míticos reyes del arcade es un fenomenal cartucho que casi nada tiene que envidiar a la máquina original.

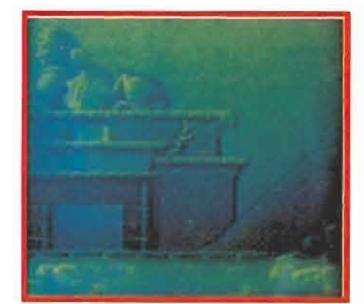
Un sensacional comienzo para la división de la compañía inglesa dedicada a la consola Sega. Un aperitivo que esperamos se transforme en abundancia de buenos platos, de momento «Gauntlet» es una fantástica tarjeta de presentación, para lo que parece será una constante en esta popular compañía. A partir de ahora en Japón tienen un serio competidor: U.S.Gold. Nuestra sincera felicitación.

J.G.V.



LA LLEGADA DE UN CLASICO

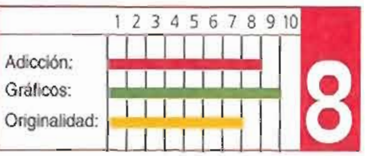
DRAGON'S LAIR THE LEGEND



GAME BOY

¿Quién pensaba que los juegos de la Game Boy eran simples y únicamente divertidos? Para demostrar lo contrario Imagesoft ha realizado esta versión del clásico juego de Don Bluth para la pequeña máquina de Nintendo. Una aventura verdaderamente adictiva que nos ha impresionado desde el primer momento en que conectamos el cartucho. Dirk el Atrevido tiene, de nuevo, que rescatar a su amada Daphne de las garras del malvado mago Mordroc. Para hacerlo deberá reunir los pedazos de la Piedra de la Vida que el perverso hechicero ha destruido y repartido en trozos por todo el Reino. El juego, básicamente un arcade de plataformas, tiene los mejores gráficos que hemos podido ver hasta ahora para la Game-Boy, y aunque no se parece en nada su desarrollo a las versiones realizadas para otros ordenadores no deja de ser adictivo.

J.G.V.

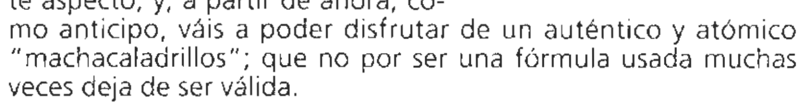


DESTRUYE EL MURO

ALLEYWAY

GAME BOY

Poco a poco van apareciendo los juegos de siempre para los nuevos sistemas. La Game-Boy de Nintendo es la más favorecida en este aspecto, y, a partir de ahora, como anticipo, váis a poder disfrutar de un auténtico y atómico "machacaladrillos"; que no por ser una fórmula usada muchas veces deja de ser válida.



Que si en el espacio interestelar, que si galáctico... nada, a ninguno de nosotros nos hace falta un argumento extraño para darnos cuenta de que «Alleyway» es el típico juego de los ladrillitos. Pantalla tras pantalla deberemos devolver la bola para que choque con la pared que poco a poco se irá deshaciendo. El juego tiene un montón de niveles en los que el muro cambiará de forma. Cada tres fases entraremos en una de bonus que nos permitirá aumentar la puntuación. Si hay que reprochar algo a «Alleyway» es la falta de novedades, como tenía «Arkanoid», el original. Pero por lo demás es super-divertido y muy adictivo. El cartucho ideal para pasar un rato a tope.

J.G.V.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	
	6



UN HEROE LEGENDARIO

RYGAR





LYNX

Desde que apareció la máquina original en que está basado este juego han pasado ya muchos años, tantos que ha sido ampliamente superada. Por supuesto a nivel técnico, porque «Rygar» todavía continúa siendo un punto de referencia al que debe remitirse todo aquel que quiera hacer un buen arcade. Y no podía faltar la versión de este programa para Lynx.

Cuenta la leyenda que nacerá un héroe que portará la marca del Hechicero y que tendrá los poderes necesarios para abrir los cofres que el antiguo mago dejó repartidos por la tierra. De ellos sacará las armas y las fuerzas para combatir a las huestes del mal que ahora dominan la región.

Este guerrero se llama Rygar y tu misión será conducirle hasta el mismísimo centro del mundo para reclamar al Demonio que devuelva la Tierra a sus legítimos propietarios. Rygar posee para defenderse un arma arrojadiza a corta distancia, con la que matará a todos los malos que se le pongan por delante y dentro de los cofres encontrará bonus que mejorarán la efectividad de sus disparos. También existe un tiempo límite para terminar con cada uno de los niveles.

«Rygar» es un clásico rescatado por Atari para Lynx y que, aunque no sea especialmente interesante, es lo suficientemente adictivo como para devolvernos el gusto por los grandes arcades de antaño.

J.G.V.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

¡CHICO QUE MARAVILLA!

MONSTER LAND SUPER WONDER BOY III

MEGADRIVE

Wonder Boy es, junto a Mario Bros, uno de los personajes que más fama han cosechado en el mundo del video-juego, especialmente si nos referimos a sus aventuras para las diferentes consolas del mercado. «Monster Land» es la tercera parte de esta exitosa saga que, versionada a partir de una estupenda máquina recreativa, llega ahora para nuestra Megadrive.

No nos cansamos de repetirlo. En muchas ocasiones para dar forma a un auténtico juegazo no hace falta ni quebrarse la cabeza en busca de un argumento o desarrollo increíblemente original, ni inventar ninguna revolucionaria técnica de programación que deje boquiabiertos a propios y a extraños. A veces basta sólo con realizar un sencillo arcade lleno de jugabilidad, buenos gráficos y adicción a tope para hacerse con las prefencias de los usuarios, y este «Wonderboy in Monster Land» es precisamente un perfecto ejemplo de ello.

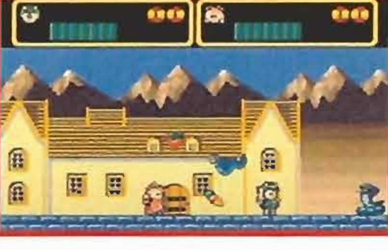
El juego nos ofrece un desarrollo tan simple que a cualquiera se le pudiera haber ocurrido, sus gráficos, llenos de colorido y francamente simpáticos, no son sin embargo de lo mejor que hemos tenido oportunidad de ver, y original, lo que se dice original, tampoco lo es en exceso. Ahora bien, apenas comienzas la partida y descubres que sin necesidad de haberte leído un manual tamaño enciclopedia, y sin riesgo de que sufras un "derrame" gracias a un sádico desarrollo, te lo estás pasando increíblemente bien y puedes disfrutar de una larga partida llena de acción y diversión, comprendes que esta tercera parte de «Wonder Boy» es uno de los mejores juegos que se han hecho para una consola, y también sin duda una de las más perfectas conversiones de máquinas recreativas que hemos tenido oportunidad de ver.



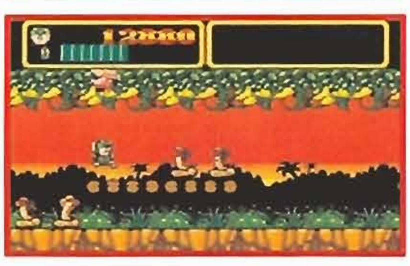
Acción a dos niveles

«Monster Land» está formado por un total de 9 fases diferentes, cada una de ellas dividida además en dos subfases. Al comienzo de cada nivel nuestra aventura se desarrolla a pie, y con nuestro personaje podemos andar, saltar o disparar. Los escenarios «scrollan» suave e ininterrumpidamente de izquierda a derecha, mientras que sucesivamente aparecen en pantalla enemigos que normalmente atacan en oleadas de dos, cuatro o más unidades. Cuando acabemos con el último de ellos dejará libre un arma especial que, al ser recogida –y deberemos darnos prisa porque pasado un tiempo desaparecen– sustituirá a aquella que portásemos en ese momento. Dado que es continua la aparición de enemigos, también –siempre que las recojamos– lo será nuestro cambio de armamento.









Aparte de esta constante eliminación de enemigos y recogida de armas, el otro factor importante a tener cuenta en el transcurso de estas primeras sub-fases es el estado de nuestra barra de energía, que descenderá paulatinamente no sólo al recibir los impactos de los disparos de nuestros enemigos, sino también con el transcurso del tiempo y nuestro propio desgaste físico. Es por ello que deberemos preocuparnos en todo momento de recoger las diversas frutas y alimentos que encontraremos en nuestro camino, y que la repondrán en parte e incluso a veces completamente.

Existen varias formas de que perdamos una de las vidas con que comenzamos la partida: que se agote nuestra barra de energía, que choquemos contra un enemigo, o bien que en los escenarios en los que hay que saltar de plataforma en plataforma sobre el agua, que erremos en nuestro salto y nos ahoguemos irremisiblemente.

Si conseguimos superar la primera sub-fase accederemos a la segunda, donde a lomos de un pequeño dragoncillo volador nos enfrentaremos a un desarrollo que, aunque de aspecto muy diferente, sigue el pie de la letra los cánones marcados por el legendario «Nemesis». Los enemigos nos atacan en sucesivas oleadas, y destruyéndolos a todos podremos recoger el arma especial que liberen. Al final de estas sub-fases encontraremos siempre un enemigo de final de nivel que, aún ofreciendo las más dispares apariencias –peces, serpientes, abejas, setas–, mantienen en común el hecho de ofrecer gran resistencia a nuestros disparos, y la costumbre de dejar escapar de su interior, cada cierto tiempo, una gran cantidad de enemigos que se abalanzan a toda velocidad hacia nosotros.

Eso es todo amigos

Efectivamente, eso es todo, y como ya os adelantábamos no nos parece que sea poco. El juego derrocha jugabilidad y calidad técnica, y gracias a su menú de opciones, que nos permite modificar la dificultad y el número de créditos y vidas, podemos ajustar el juego perfectamente a nuestras habilidades para que nos resulte aún más divertido. A destacar la opción de juego simultáneo para dos personas, sencillamente ultra-adictiva. En fin, una auténtica maravilla para tu Megadrive que no te debes perder bajo ningún concepto.

J.E.B.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9

CONSEJOS y TRUCOS

No siempre es recomendable recoger todas las armas; algunas son bastante inútiles contra ciertos enemigos, así que a veces es mejor pasar de largo, continuar utilizando la que tuviéramos y esperar a ver si la próxima en aparecer es algo mejor.

Algunas frutas esconden en su interior otras cuatro; si las disparas comenzarán a hincharse hasta que lleguen explotar, momento en que liberarán su preciado cargamento.

Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PAROdraw™

¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA!

¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



CON DIFERENTES MATERIALES CONSEGUIRÁS DIFERENTES RESULTADOS





PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 × 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.

¡DIBUJA CON EL MATERIAL QUE MEJOR UTILICES!

Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.

1 ¡DIBÚJALO!
Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!
Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!
Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. **Tu dibujo no se estropeará con el lavado.**

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de Correos 226. 28100 (Alcobendas) MADRID

Deseo recibir el kit PARODraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELÉFONO ....

Forma de pago:
☐ Contra reembolso.
☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º ....
☐ Tarjeta de crédito n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 734 82 98.

Fecha y firma:

CÓDIGO SECRETO

AMIGA

HYBRIS

En este juego existe un menú secreto al que se accede pulsando la barra espaciadora. En éste tendrás la oportunidad de obtener, de una a nueve, naves extras y varias ventajas más que te facilitarán acabar la aventura sin demasiados problemas ¡Qué se prepare la flota marciana!

Enrique A. García (Tenerife)

ROCK'N'ROLL

En vez de tu nombre pon RAINBOW ARTS y durante el juego pulsa F1 a F8 para obtener los diversos objetos, F9 para incrementar las partes del mapa, F10 para acceder al siguiente nivel y las teclas del uno al cuatro para seleccionar los diferentes colores de las llaves. Pon COUNTRY como nombre para activar el Jukebox ¿Todavía no hs llegado al final?

Edgar Gutiérrez Diz (Pontevedra)

SUPER WONDERBOY

¿Queréis convertiros en un «Super Chico Maravilla»? Pues nada, escribid WONDERBOY, así, en mayúsculas en la pantalla del principio para comenzar el juego con energía infinita. Y si lo que necesitáis es dinero pues poned MONEY en cuanto empecéis a jugar.

Alberto Zaragoza (Málaga)

BACK TO THE FUTURE 2



Para conseguir vidas infinitas en este juego peliculero no tienes más que pulsar la pausa y teclear: «THE ONLY NEAT THING TO DO».

Diego Pérez Molinero (Madrid)

JUMPING JACK SON

Aunque estamos seguros de que hay muchos de vosotros que ya habéis llegado hasta el último nivel de este extraordinario juego suponemos que no os importará si echamos una mano a los menos hábiles y les damos una clave para no empezar siempre en el principio, en este caso el trece es el número de la suerte y el nivel al que os llevará la contraseña: ELVIS. ¡R'N'R forever!

Antonio Rodriguez (Barcelona)

AMSTRAD

LA FAMILIA MONSTER

Coge los embrujos (spells), coge la barra y la bola de cristal, coge la cruz y mata a la bruja de la escalera, coge las llaves y la pócima, mata al zombie y recorre el jardín. Cuando hayas terminado con los demás zombies y hayas recogido la otra barra dirígete hacia German y...

Julio Cantos Arévalo (Cádiz)

VIGILANTE

Si os dejáis dar por la bala de un pistolero en pleno salto, ¡tachán!, inmunidad.

Eduardo Rodríguez (Guipúzcoa)

ALYEN SINDROME

Para conseguir vidas infinitas en este divertido juego, lo que tienes que hacer es pulsar a la vez las teclas Z, K y D al comienzo de cada fase.

G. Iglesias y F. López (Madrid)

ARKANOID 2

Mientras esperamos que vuelva la moda de los machacaladrillos, que algún día volverá, seguro, podéis entreteneros con este divertidísimo programa.

Cuando salga en pantalla el mensaje PRESS FIRE OR SPACE BAR escribid, pulsando todas las teclas a la vez, TAITO. Durante el juego, con ESCAPE pasaréis de pantalla. ¿Fácil verdad?

José Cabello Gómez (Barcelona)

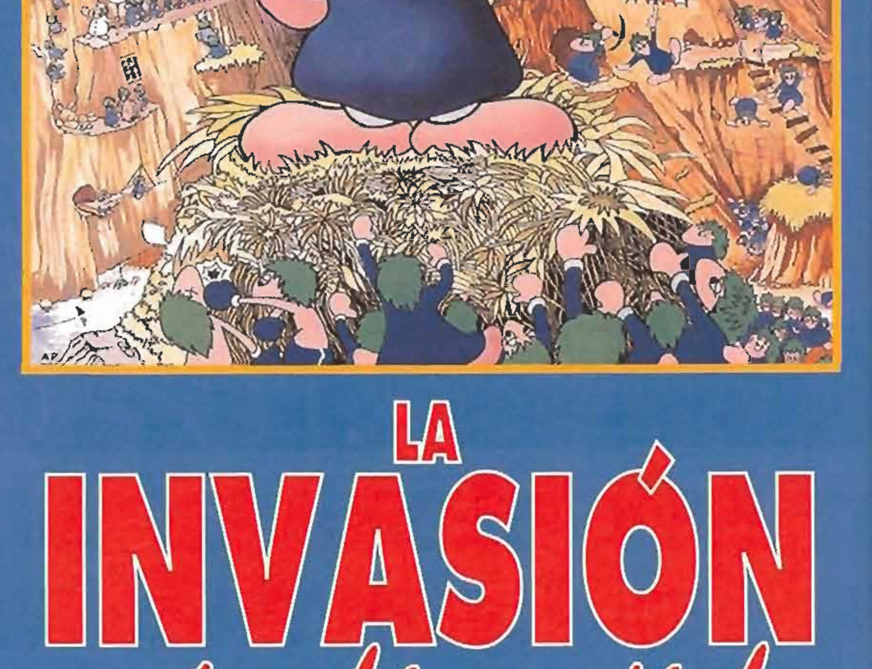
TEENAGE QUEEN

¡Guau! ¡Qué truco chicos! Resulta que en este super excitante programa de Infogrames podemos cargar cualquier pantalla con sólo adelantar el cassette, el ordenador no se dará cuenta de qué nivel es y seguirá como si nada hubiera pasado, cargando incluso la última fase del juego.

José Angel Solana (Pamplona)

Lemmings

Los antiguos moradores de las llanuras de Psygnosis, llamada la Tierra de los Juegos, hablaban de unos pequeños seres que aparecían en el momento menos pensado y se llevaban todo lo que encontraban. Una diminuta plaga de humanoides de largas túnicas azules y pelo verde que infestaba los sótanos de los castillos. De repente nadie volvió a verlos, hasta hace un par de semanas...



- **PSYGNOSIS**
- Disponible: **AMIGA, ATARI PC**
- V. Comentada: **AMIGA**

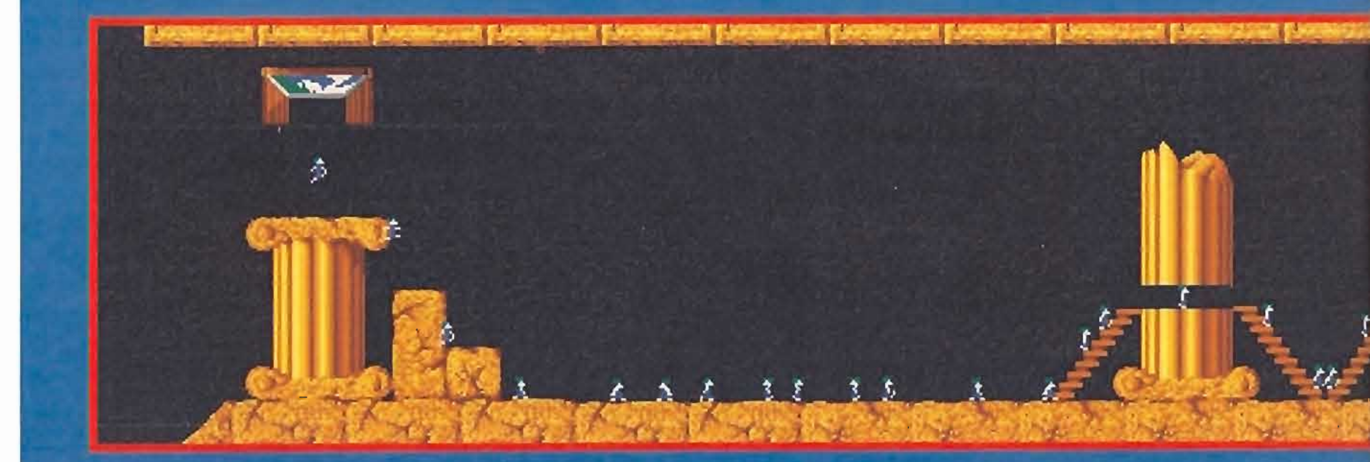
LA INVASIÓN *más divertida*

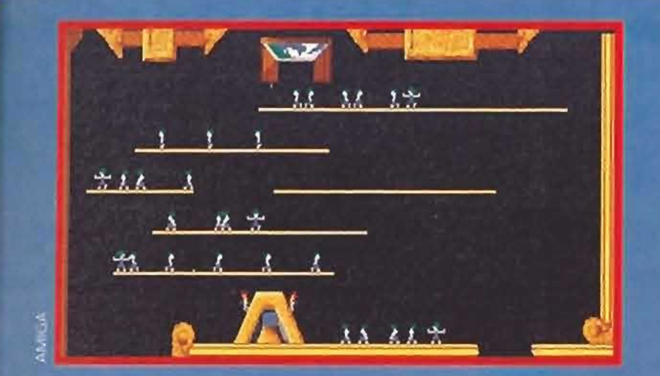
El Gran Lemming fue el último en caer presa de la Plaga. La locura enfermiza que sufría la antigua raza les llevaba indefectiblemente al suicidio colectivo. Donde hubiera un abismo, fuego, una corriente de agua o cualquier otro obstáculo peligroso allá iban los diminutos Lemmings, directos a la masacre. Sólo restan unos pocos de los antaño miles de pequeños peliverdes que poblaban las profundidades de la Tierra.

Fue entonces cuando en Psygnosis decidieron que había que hacer algo para salvarles. ¿Cómo? Pues muy sencillo, conectaron un gigantesco interface mágico a un ordenador, de tal forma que sus pequeños amigos pudieran ser dirigidos en su camino hasta la salida. El viaje es largo y en Psygnosis no pueden hacerlo todo solos, por eso ahora nosotros tenemos la oportunidad de luchar contra la fatalidad y salvar a los Lemmings.

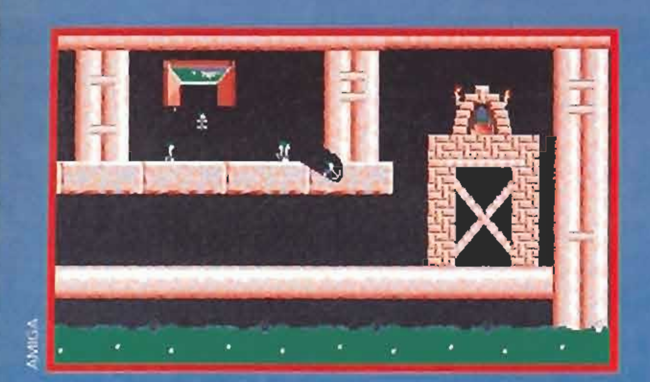
CONSEJOS y TRUCOS

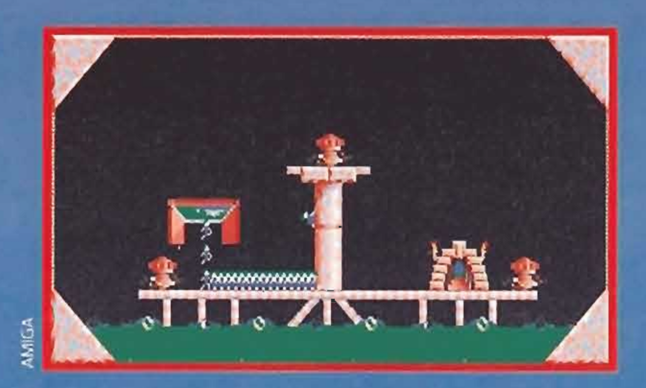
- *Examina bien cada uno de los niveles antes de pasar a la acción; sobre todo fíjate en qué lugar está la salida.*
- *Los Lemmings no se hacen daño al caer desde poca altura pero no intentes que vuelen sin paracaidas porque entonces se harán picadillo con el golpe.*
- *Cuando tengas la ruta libre de peligros acelera la salida de tus personajes, ahorrarás tiempo.*
- *En niveles elevados la fase ocupa más de una pantalla, tendrás que acostumbrarte a vigilar a los Lemmings aunque estén en otro lugar. Recuerda su afición por el riesgo.*
- *En el modo de dos jugadores procura no perder de vista la zona donde están los Lemmings de tu contrincante, ya que estos podrían jugarte una mala pasada.*











Curioso y original

«Lemmings» es un juego de muy difícil clasificación. Es un arcade, a veces, es un juego de inteligencia, a veces, es un juego de plataformas, a veces... y lo es todo a la vez.

La misión que tenemos es dirigir un grupo de pequeños personajillos hacia una zona determinada de cada nivel. Así a simple vista la cosa parece sencillita, pero es que nuestros amigos tienen la especial facultad de lanzarse de cabeza hacia cualquier peligro que se les ponga por delante, y si no tenemos cuidado acabarán todos, poco menos que despachurrados.

¿Qué papel jugamos nosotros en la aventura de los Lemmings? Pues uno muy importante. Mientras que en la parte superior de la pantalla vemos a los protagonistas del juego, en la parte inferior hay una línea de menús en la que aparecen varios Lemmings realizando diversas acciones. Mediante el ratón tendremos que seleccionar una de las tareas: cavar, escalar, hacer puentes... y encargársela al personaje adecuado. Si encuentran un muro mandaremos que lo perforen, si hay un abismo deberán construir un puente y así hasta llegar a la salida. Habremos de salvar al mayor número posible en un tiempo límite.

Por supuesto, si el juego consistiera únicamente en eso no sería demasiado divertido, así que, para animar el cotarro, los Lemmings intentarán suicidarse a toda costa mientras sus parientes construyen. De nosotros depende evitar que lo hagan. ¿Cómo? Pues por ejemplo, si hay un abismo y comenzamos a edificar un puente, colocaremos un Lemming delante del constructor para que detenga a sus hermanos de raza, que se lanzarán al vacío sin dudar a su más mínimo descuido.

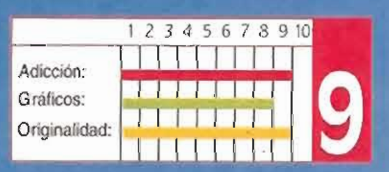
Fácil de manejar

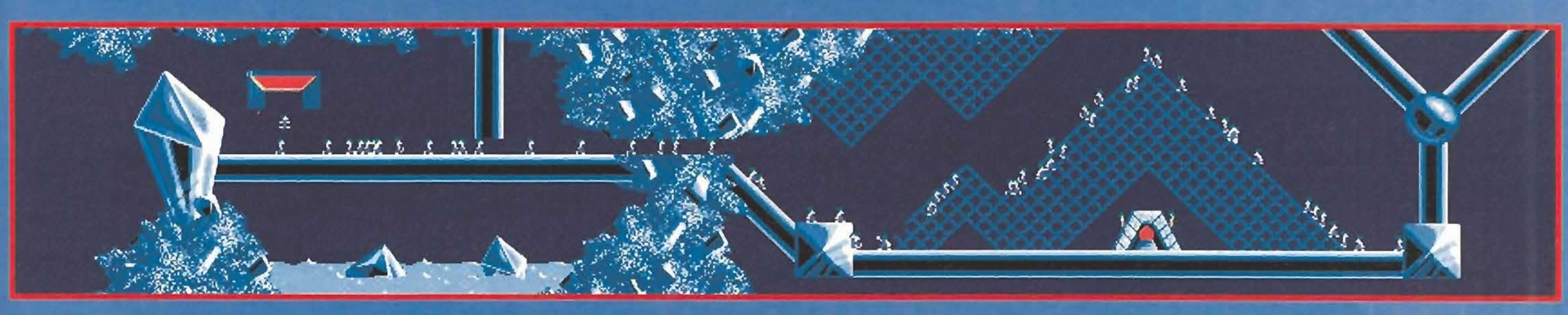
«Lemmings» se controla con el ratón. Tiene varias opciones de juego, divididas en treinta niveles cada una, comenzando por una muy sencilla hasta llegar a la más compleja para los que ya hayan conseguido superar las anteriores. Ciento veinte fases, a cada cual más divertida, que hacen de este juego uno de los más adictivos que nos hemos encontrado. Además, «Lemmings» posee un modo de competición entre dos jugadores con dos ratones; cada uno tiene la mitad de los personajes y un lugar hacia donde dirigirles. Gana el que consiga salvar más Lemmings en el tiempo establecido.

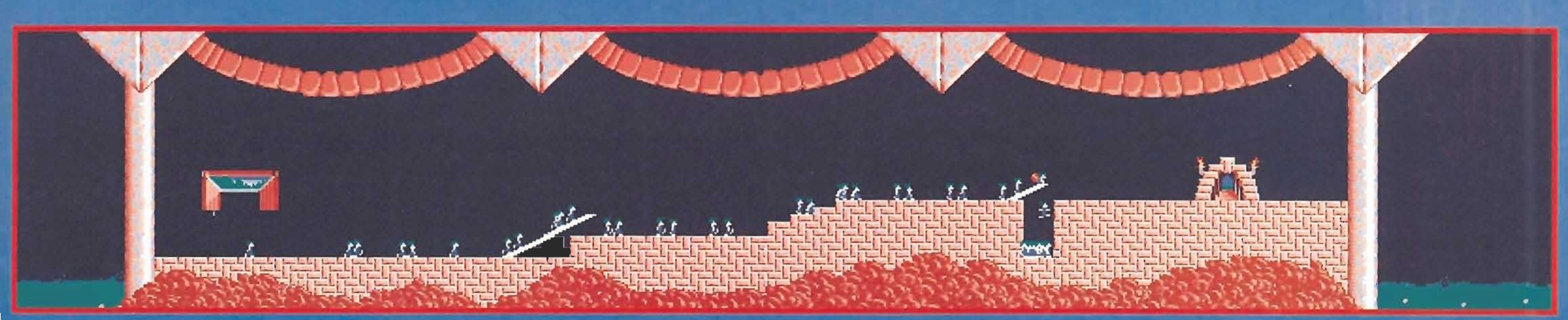
Psygnosis ha realizado con este programa una pequeña obra maestra. Es fácil de manejar, sencillo de entender, divertido jugarlo y adictivo hasta un nivel verdaderamente peligroso. Su realización técnica tiene la calidad habitual de los productos de esta compañía inglesa, es decir, una presentación sensacional, una gran banda sonora, buenos gráficos y soberbio scroll.

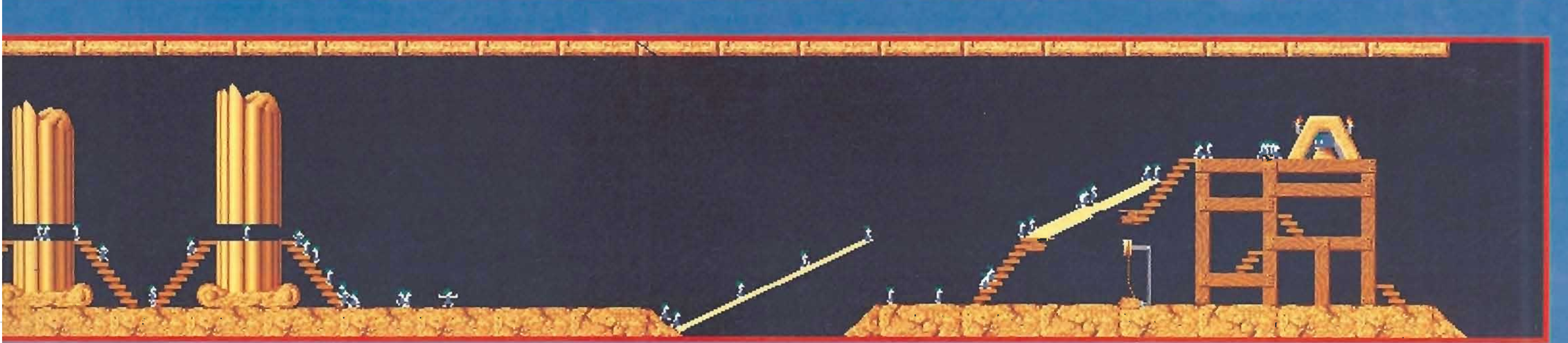
«Lemmings» es, y en ello hemos estado de acuerdo todos los medios de comunicación europeos dedicados al videojuego, el mejor programa del año pasado. Y probablemente también lo será de éste, y del siguiente... A España nos ha llegado con retraso pero la espera ha sido recompensada con un programa que no puede faltar en la juegoteca de cualquier adicto. ¡Tres hurras por Psygnosis!

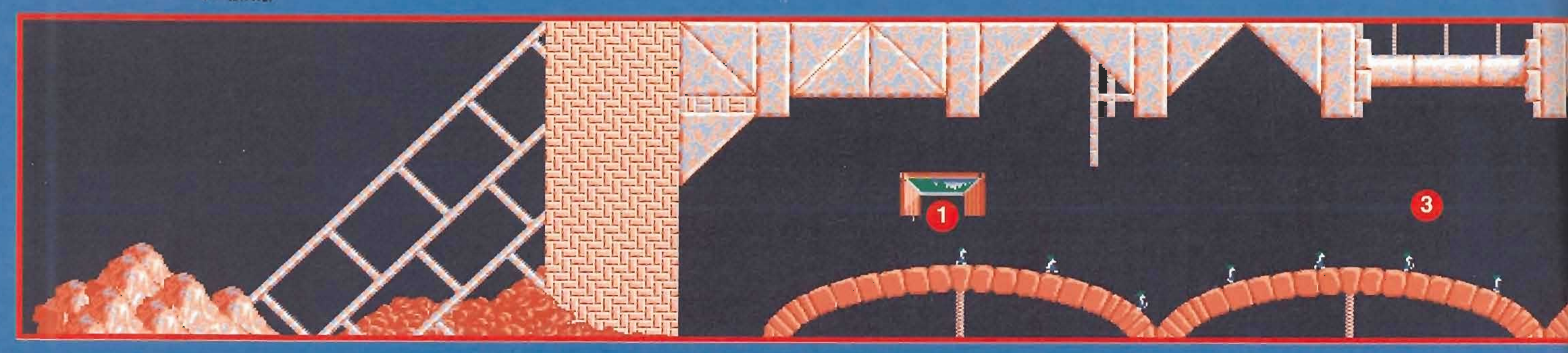
J.G.V.









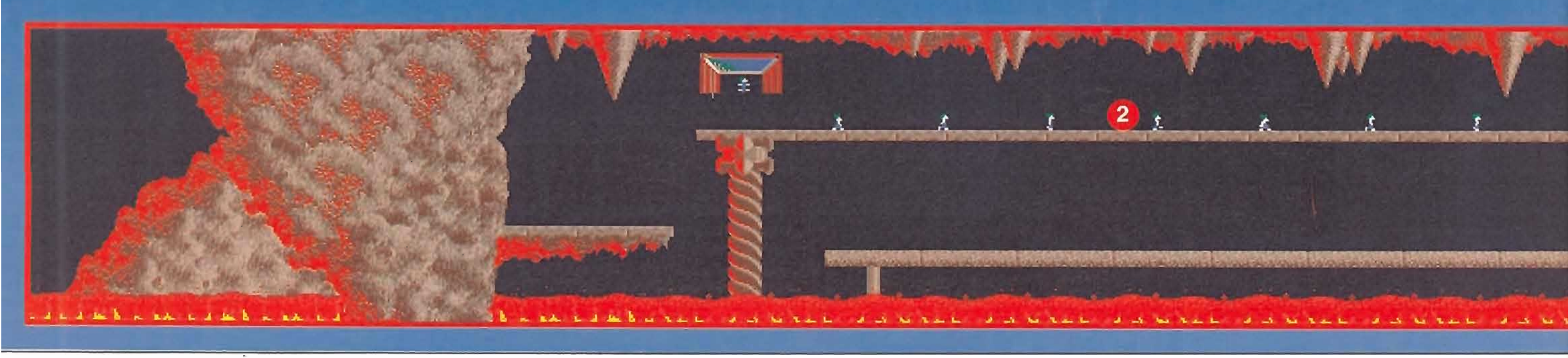


Los diminutos Lemmings nos traerán de cabeza durante horas, mientras descubrimos sus secretos.

1 Esta compuerta se abrirá al comienzo de cada zona. De ella surgirán los numerosos Lemmings que inexplicablemente se dirigirán de cabeza al peligro más cercano.

2 Nuestros pequeños amigos son incansables y aquí los tenéis caminando sin vacilar un instante hacia la salida del nivel. De nosotros depende que consigan su objetivo.

3 Los escenarios en cada una de las fases son totalmente diferentes incorporando nuevos elementos para complicar progresivamente la tarea que nos hemos propuesto.





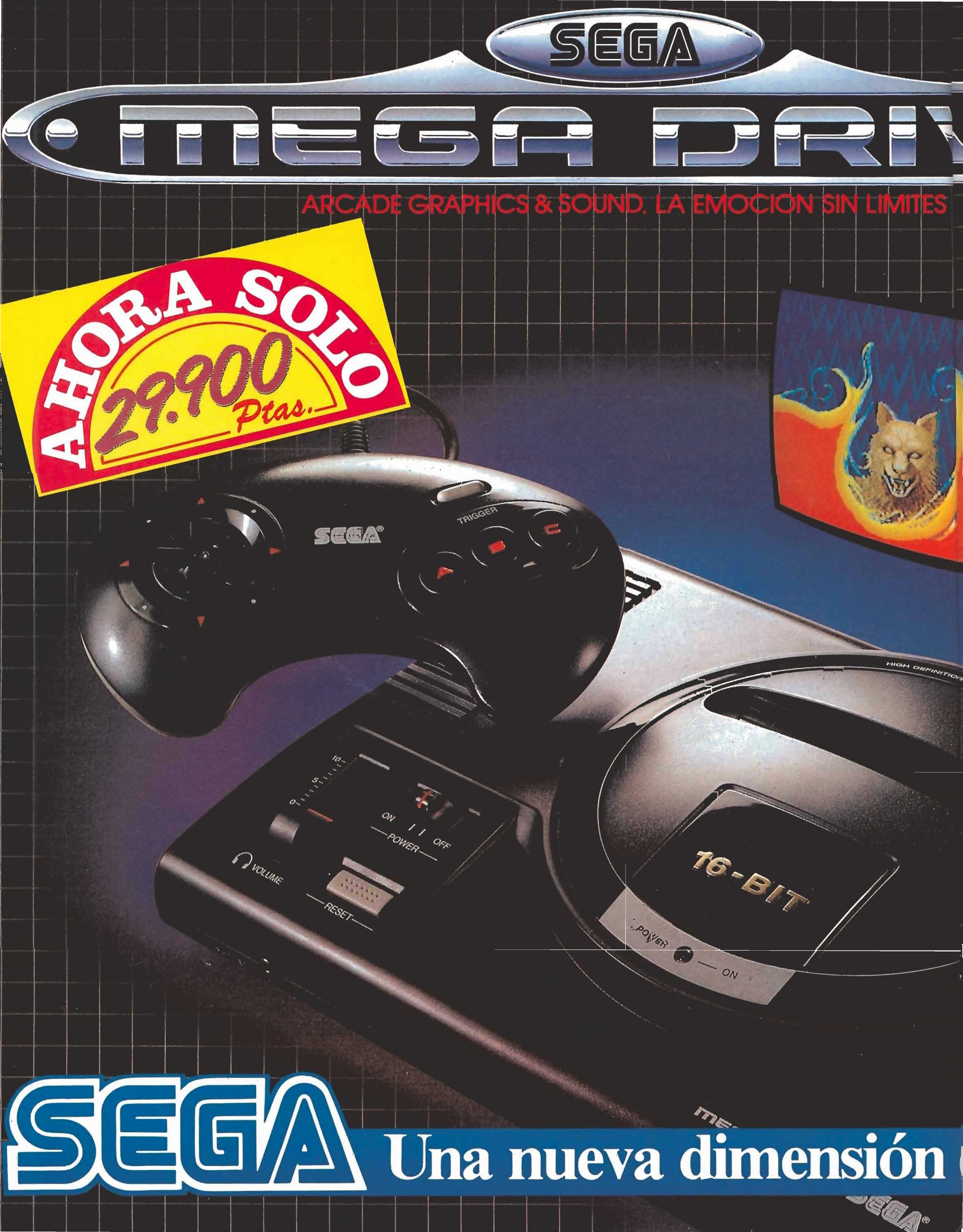
4 Cada Lemming se ocupa de realizar una tarea diferente. Aquí tenemos en plena acción a un simpático y eficiente "cavador" abriendo paso hacia un nuevo camino.

5 Es muy triste acabar así, pero esta explosión es la única forma de evitar quedarnos atascados. Seguro que os dará pena..., desgraciadamente alguien debe sacrificarse.

6 No es el puente de Brooklyn pero es suficiente para que nuestros diminutos protagonistas no caigan al abismo y consigan alcanzar la ansiada salida.

Una idea increíblemente simple ha dado paso a uno de los juegos más adictivos de todos los tiempos.





SEGA
MEGA DRI
ARCADE GRAPHICS & SOUND. LA EMOCION SIN LIMITES
AHORA SOLO
29.900 Ptas.
SEGA
TRIGGER
ON
POWER
OFF
VOLUME
RESET
16-BIT
POWER
ON
SEGA
Una nueva dimensión

La video-consola *Definitiva*



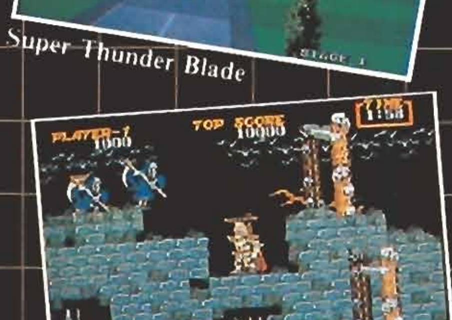
Definitiva
en tecnología

Utiliza lo último en microprocesadores de 16 bits, para que tengas en casa toda la diversión y emoción de las máquinas profesionales. Con capacidad para cartuchos de hasta 8 megas.

Super Thunder Blade

Definitiva
en gráficos

Sólo comparables a los de las mejores máquinas recreativas.
Colorido, definición de imagen y movimientos que tienes que verlos para creerlos.


Ghouls'n Ghost

Definitiva
en sonido

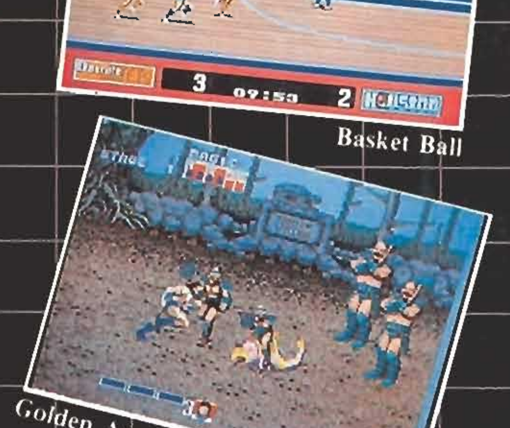
En estéreo, para que no te pierdas detalle. ¡Y con salida de auriculares, para que los vecinos no protesten!



Basket Ball

Definitiva
en juegos

¡Sega sabe de qué va! Por algo es el número 1 mundial como fabricante de máquinas recreativas (Out-Run, After Burner, Thunder Blade, R. Type, Shinobi, Altered Beast, etc.).


Golden Axe

Definitiva
en todo

No hay máquina en el mercado que pueda ofrecerte más: Diseño súper, mando de control ergonómico, el fabuloso juego "Altered Beast" de regalo y la garantía de Sega.

¡No lo pienses más!

Si realmente quieres conocer una nueva dimensión en videojuegos, prueba una Megadrive de Sega.


Last Battle

HAZME UN FAVOR,



CONECTAME A UN

en videojuegos

SEGA® from Virgin

ERBE

Distribuidor en España por acuerdo con **VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.**
ERBE SOFTWARE, S. A. Serrano, 240. 28016 MADRID



EASTER
¡EL DEPREDADOR HA VUELTO!
Tú eres Harrigan, el policía atrapado en una guerra entre narcotraficantes. Tu misión es lograr un alto al fuego antes que la ciudad sea destruida. Acaba con todas las bandas y finalmente enfréntate al Depredador. LA CAZA CONTINUA...
LA PIRATERIA ES DELITO
Disponible en: Sp, Sp+3, Amstrad, Amstrad Disco, C64, PC, Atari, Amiga
© 1991 Mirrorsoft Ltd.
Fotografías: Richard Foreman
TM & © 1990, 1991 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. Todos los derechos reservados.
C/. Serrano, 240. 28016 Madrid. Tel. (91) 458 16 58. Fax: 563 46
MCM SOFTWARE
iMAGE

TOKI



El caso es que hasta ayer por la tarde Toki estaba orgulloso de su aspecto exterior. Era el típico tío musculoso que atraía miradas por donde quiera que fuera. Algo similar ocurría con su querida Miho, salvo que ésta no destacaba por los mismos musculos que Toki. Inexplicablemente, de pronto, había llegado un hechicero llamado Bashtar que, envidioso de lo que veía, no había dudado en raptar a la hermosa Miho y, además, acabar con los complejos narcisistas de Toki.

Ante tamaña afrenta a Toki no le quedaba otro remedio que salir a recuperar su...aspecto, claro. Mujeres hay muchas, pero hombres como él, casi ninguno. Así que se lio la manta a la cabeza (para que no le vieran la cara) y partió a la aventura.

En hombre en busca de su imagen.

Aquí estamos dispuestos a rescatar a otra hermosa damisela, siempre tan galantes nosotros. Nuestra búsqueda nos llevará a través de seis niveles repletos de bestias enemigas que esquivar, matar o sobre las que saltar. Porque Toki tiene dos formas de eliminar a sus enemigos: mediante el clásico disparo (que en esta ocasión sale de su boca) o saltando sobre la cocorota de quien se atreva a cruzarse en su camino. Esta habilidad tiene otros efectos laterales, como poder acceder a objetos muy altos saltando sobre el enemigo más cercano.

Respecto a los objetos que encontraremos en nuestras peripecias no son excesivamente numerosos. Hay cascos, que nos protegerán de enemigos y disparos incidentes desde bastantes direcciones. También monedas, de las que recoger treinta supondrá una vida extra y que surgen sólo de determinados bichos verdes volantes. Hay la típica vida extra, casi siempre en lugares comprometidos para la integridad física de Toki. Finalmente, hay diferentes tipos de arma de corta duración y similares efectos, siendo la mejor la que da un disparo más potente.

Poco más que decir, pues es el típico juego de saltar y avanzar, por lo que Toki tiene los movimientos típicos para saltar y agacharse. Simplemente, señalaría que se puede disparar en cualquier dirección (salvo para abajo) manteniendo el botón pulsado y girando el mando. Esto es importante para controlar bien a Toki y que no haga movimientos indeseados en situaciones comprometidas.

Algunos enemigos

La variedad de estos es enorme por lo que sólo mencionaré los más comunes y los que mayor dificultad ofrecen. Respecto a los monstruos de fin de nivel, se irán viendo en cada situación. Vamos allá:

–Gorilón: surge del suelo, acercándose a ti rápidamente con gesticulación de sus brazos. Suele ser bueno saltar sobre él.

–Araña: muy peligrosa, pues dispara balas en seis direcciones, sin contar las que suelta tras morir, que son las más peligrosas. Por esto mismo, es conveniente abatirlas mientras están en su punto bajo (tienen trayectoria perpendicular).

–Diablejo: aparecen arriba y tiran lanzas. Destrúyelo cuanto antes pues si no lo haces terminan matándote. Procura recordar cuándo van a aparecer.

–Dragonzuelo: aparecen en un solo nivel pero son casi imposibles. Surgen de un huevo con dos crías que se mueven horizontalmente a toda velocidad. Entretanto él se dedica a echarte llamaradas de tres en tres y luego a hacer un movimiento, durante el que deberás lanzarte sin temor sobre su cabeza, saltando sobre él hasta que desaparezca.

–Caballeros: cosas gordas con armadura y el feo defecto de lanzarte hechizos. Como consigan disparar dos veces, Toki perderá una vida sin ninguna duda. Aguanta disparando hasta el último momento y luego salta sobre su disparo. No son difíciles cuando te acostumbras ya que puedes acabar con ellos.

–Cuernos: están fijos y han de ser destruidos. Tras darles los tres disparos de rigor estallarán enviando esquirlas en las cinco direcciones superiores, por lo que deberás saltar si estás a su altura, quedándote tan campante si los has destruido desde abajo.

Miró sus musculosos brazos y sólo vio pelos. Sus poderosas piernas tenían idénticos habitantes. Por fin se atrevió a encararse con un espejo y lo que vio le acabó de convencer: era un ... mono. Pese a que a él le sentaba bien casi todo, ese traje era realmente horrible. Algo había que hacer. Por cierto...¿dónde estaba su querida Miho?

DESVENTURAS DE UN HOMBRE MONO



TOKI

DESVENTURAS DE UN HOMBRE MONO

FASE 1

En el peligroso laberinto de las cuevas

La primera etapa del viaje nos lleva a través de un complejo de cuevas sin excesiva dificultad. Deberemos valernos en algunos lugares de balancines y pesas para poder saltar más alto. A medio nivel hay una máquina infernal impulsada por un par de monitos en su parte superior. Destruye los puños y las caras laterales y luego sube por la liana de la derecha para acabar con sus pilotos.

Al final del recorrido nos espera, en la Puerta, el guardián Moornar que como observaréis es bastante incompetente. Colócate en el extremo izquierdo de la pantalla y dispara todo el rato (deja apretado el botón). No te preocupes de sus proyectiles ni de sus alocados saltos. No llegará a ti si disparas todo el rato.

El lago Neptuno

Esta es una etapa pasada por agua. Tras un breve escarceo terrestre en que deberemos acabar con un mono disparando un cañón entraremos en el poblado laguito. Toki puede nadar y bucear sin dificultades (con sus aerodinámicas gafas, eso sí). Si mantienes el botón apretado el disparo no se atascará y te cargarás a todo bicho que se acerque sin problemas.

Antes de salir del lago encontraremos a Neptuno, que sí es un enemigo de cuidado. Lo mejor es pasarlo por debajo sin matarlo hasta el túnel que tiene en su espalda. Hecho esto, con gran heroicidad por nuestra parte podremos atacarle por la espalda hasta que muera.

Poco después llegaremos al final del nivel donde intentarán frenarnos los Ojos de Rambacha. Si les disparamos con fuego cruzado (en diagonal) a cada uno desde el lugar opuesto a su salida, no conseguirán su objetivo y podremos entrar en...

Las cavernas del fuego

Aquí la cosa se "calienta", claro. Deberemos saltar varias veces sobre la roja lava, usando plataformas móviles o lianas. A medio nivel nos atacará un pájaro de fuego que es fácilmente abatible desde la derecha y disparando en diagonal, lo mismo que el que aparece más adelante. Procura no desdeñar ningún casco pues son casi imprescindibles en cierto momento (al final de la llanura en que aparece el jabalí).

Tras atravesar un lago en un bloque, tendremos que balancearnos en una liana para atravesar otro foso. En su medio hay plataformas inestables de gran peligro. Concéntrate en saltar a la liana en el momento adecuado y no te preocupes del suelo. Tras el par de saltitos llegan los peligrosos dragonzuelos en la fase que, en mi opinión, es la más difícil del juego. Intenta seguir los consejos dados anteriormente para que no te maten.

Por fin, nos espera Mogulvor para intentar acabar con nuestra aventura. Nos ataca con enormes "burps" (¿serán eructos, con perdón?). Pégate a la izquierda de la pantalla y dispárale sin descanso. Cuando emita un "burp", dispara en diagonal



para cargarte las letras antes de que te alcancen. Sigue disparándole sin preocuparte de sus movimientos de acercamiento pues no te alcanzará. Tras eliminar al guarro éste pasarás del calor al frío cuando entras en...

El palacio de hielo

En este escenario destacan los numerosos bloques que hay; estos desaparecerán cuando llevemos algún tiempo sobre ellos para regenerarse al cabo de un instante. Claro que su desaparición nos puede llevar a perder una vida. Procura saltar rápido entre ellos. A medio nivel nos atacará una cabeza de mono, que dispara peligrosos proyectiles que tienden a bajar, por lo que no te vale de ningún modo agacharte para esquivarlos.

Poco más adelante nos sumergiremos en un lago subterráneo cuyo mayor peligro reside en los dos pulpos que lo habitan. Colócate adecuadamente y dispara todo el rato sin moverte hasta que acabes con cada uno.

Tras salir del lago y sin que se nos hayan secado los pelos nos atacará Zarzamoth, un mamuth prehistórico de insospechados recursos. Nos debemos colocar, una vez más, en el extremo izquierdo, con lo que no nos podrá alcanzar con los proyectiles de su trompa. Hecho esto, dispara sin descanso y salta sobre sus colmillos boomerang cuando los lance. Vamos de lo blanco a lo negro: entramos en...

La jungla oscura

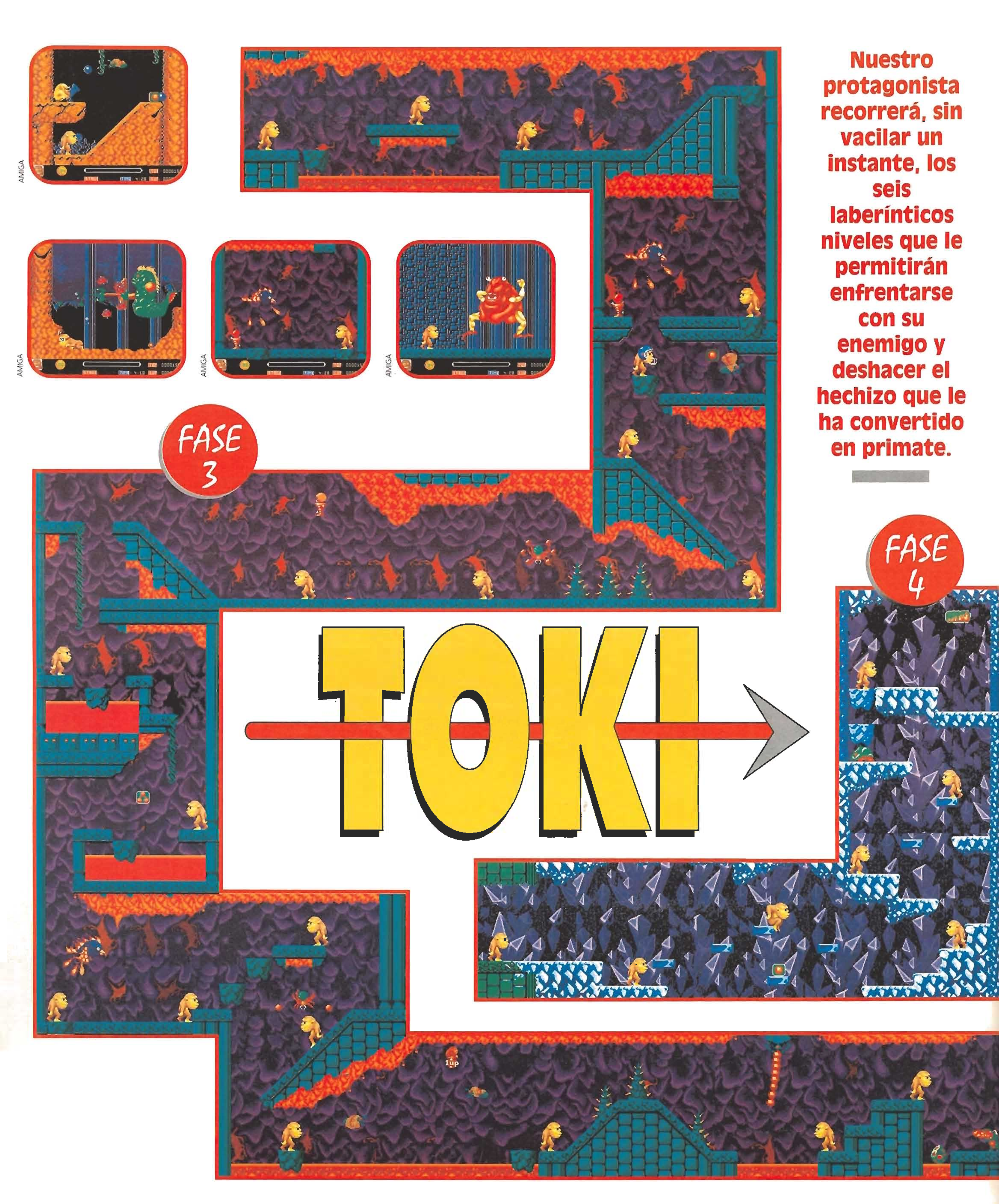
Como fondo tenemos una relampagueante tormenta, cuyos efectos son muy buenos. Este nivel es casi lineal y no muy difícil. Presta un ojo a los lagartos que aparecen de vez en cuando. Lo mismo para las plantas carnívoras, que deberás matar desde lejos, y las palmeras que aparecen algunas veces arrojándote un fruto que deberás saltar ya que es indestructible.

Por fin, llegarás a la catarata por la que deberás escalar valiéndote alguna vez de las serpientes enroscadas que giran alrededor de algunas plataformas. Atravesaremos un par de abismos, valiéndonos respectivamente de una liana y varios sospechosos bloques.

En estos no te confíes ya que al bajar desaparecen dejándote caer en los pinchos. Tras estos dos vanos intentos de evitar nuestro ataque, aparecerá Bashtar en persona (más bien, en pies y manos). Las esperanzas crecen...

Para cargarte a Bashtar debes disparar a su corazón al tiempo que esquivas sus manos y pies. Los pies se moverán hacia la izquierda saliendo de la pantalla, por lo que deberás saltar sobre ellos. Procura coger la posición en que das al corazón disparando en diagonal y ten en cuenta que la mano, cada vez que se posa en el corazón, regenera parte de su energía, con lo que la cosa se complica.

Cuando por fin te cargues a Bashtar descubrirás que él era un simple siervo de un mayor poder, al que te deberás enfrentar ahora. Para esto, tu viaje te lleva a...



Nuestro protagonista recorrerá, sin vacilar un instante, los seis laberínticos niveles que le permitirán enfrentarse con su enemigo y deshacer el hechizo que le ha convertido en primate.















El palacio de oro

Aquí el recorrido se llena de trampas y mecanismos maquiavélicos.

Deberás afrontar los temibles caballeros, súbitas llamaradas y unas torres que suben y bajan. No es excesivamente difícil salvo por las acometidas de los peligrosos caballeros, que ya sabéis cómo abatir.

Recorrido algo más de medio nivel entraremos en una de las secuencias más apropiadas para un final de juego que he visto nunca, pues parece el final de una película. Toki salta sobre una carretilla que le lleva sobre un abismo (al fondo, las ruinas de una ciudad).

Por supuesto, aparecen cada cierto intervalo obstáculos que habrá que saltar con absoluta precisión o agacharse (o una mezcla de ambos movimientos) si no queremos fallecer. Incluso habrá un salto sobre el abismo para transbordar de una carretilla a otra.

Tras el peligroso recorrido, aparece el verdadero enemigo encapuchado: Vookimedlo. De nuevo, has de irte al extremo izquierdo de la pantalla y dispararle desde aquí. Tras ciertos impactos, su verdadera y horrible forma se revelará ante ti, debiendo disparar ahora a su amarillo corazón. Esquiva sus manos, cuello y bombas saltando.Cuando se acerca mucho y parece casi imposible evitar sus proyectiles, salta con fe y apóyate en su mano.

Tras unas cuantas toneladas de proyectiles contemplarás con alivio como el malvado y deforme hechicero desaparece de tu mundo, liberándolo definitivamente del mal.

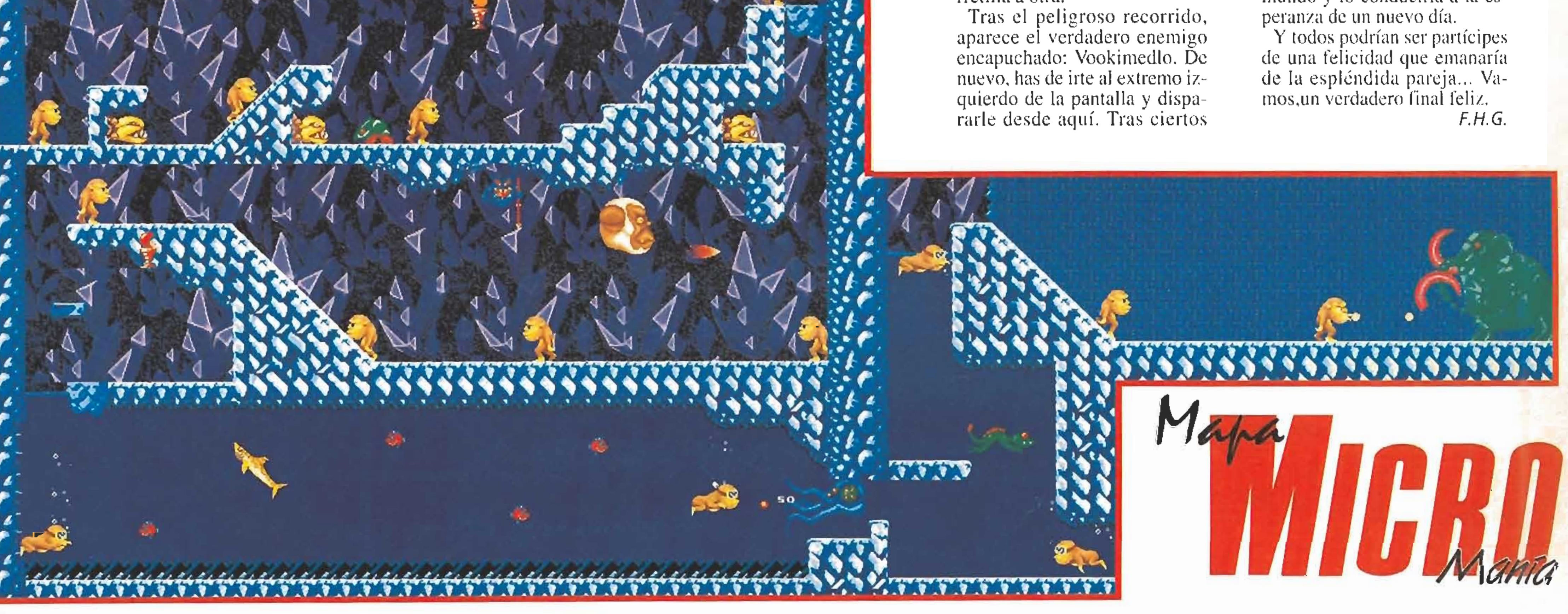
Verdadero final feliz

De este modo se deshizo el encantamiento que mantenía a Toki atrapado en un cuerpo de primate. Y se liberó Miho que pudo correr entre las flores a los brazos de su apuesto rescatador, de su querido y adorado héroe.

Allí, ante un luminoso amanecer se fundieron en un abrazo y un beso apasionado del que surgiría un faro que orientaría al mundo y lo conduciría a la esperanza de un nuevo día.

Y todos podrían ser partícipes de una felicidad que emanaría de la espléndida pareja... Vamos,un verdadero final feliz.

F.H.G.





Ocean ha conseguido nuevamente realizar una perfecta conversión de la recreativa en la que se basa.

El juego respeta al detalle tanto los escenarios como el desarrollo de la máquina, aunque el número de enemigos ha disminuido de forma sensible respecto a ésta.

TOKI

FASE 5

A





B

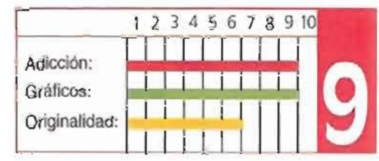
Nuestra opinión

- **OCEAN**
- Disponible: **SPECTRUM, ATARI, AMIGA**
- Versión Comentada: **AMIGA**

«Toki» es una conversión perfecta de la máquina del mismo nombre. En ella da la impresión de que no aparecen todos los enemigos que salen en la máquina lo cual produce, en consecuencia, un menor nivel de dificultad, pero no por eso es un juego fácil. Los gráficos se merecen un sobresaliente, tanto por su gran calidad como por la fidelidad a los de la recreativa. Lo mismo vale para los escenarios (el fondo de las pantallas) que es muy bueno, destacando las etapas de la Selva Oscura (con los atemorizantes relámpagos) y la segunda parte del Palacio de Oro. El sonido tiene la misma nota que los gráficos, siendo perfecto y adecuado a cada momento. Destaca, en particular, la música del final del Palacio de Oro que es capaz de crear ese sentimiento de urgencia que aparece en las películas de acción.

Se echa de menos la música en la escena del principio, en que raptan a Miho. Si no hubiera sido por este detalle, hubiera obtenido la matrícula de honor. La adicción es, consecuentemente, enorme. Bonitos gráficos, sonido excelente, movimiento impecable, perfecta respuesta al joystick y nivel de dificultad justo: ¿qué más se puede pedir? Por supuesto, no tiene grandes dotes de originalidad. Es el típico juego de plataformas con monstruo de fin de nivel, en la línea de los ya clásicos «Rastan» o «Wonder Boy». Bueno, yo tampoco estaba buscando originalidad en este juego. Es más, ¿qué me importa si el juego es o no original si me lo paso pipa jugando con él? Resumiendo, excelente juego, excelente conversión y excelente compra para los que la hagáis. Yo creo que no os defraudará.

F.H.G.







VALE DESCUENTO

Tele Juegos

Recorta y envía este cupón a:
Tele-Juegos
Aptdo. de correos 23.132
MADRID
solicitando tu juego **TOKI** y benefíciate de este descuento.

☐ Spectrum cinta	1.200	995
☐ Spectrum disco	2.250	1.995
☐ Atari	2.250	1.995
☐ Amiga	2.250	1.995

Nombre ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Población ....
Provincia ....
C. Postal .... Teléfono ....
Forma de pago: contrareembolso
Gastos de envío: 250 ptas.
Número de telecliente ....
☐ Nuevo cliente

FASE 6 A

A

FASE 6 B


POOGABOO
(La pulga II)
...ES UNA PULGA? ...ES UN AVION?
¡ES POOGABOO!
Poogaboo ha cometido un fatal error al entrar en la caverna. Ahora tendrá que luchar por su vida, contra monstruos devoradores, traidoras telas de araña, plantas asesinas y trampas mortales. Su última esperanza de salvación es tu habilidad y destreza. ¡Sálvala!
AZPIRI
Pantallas de diferentes formatos, las otras versiones pueden variar
LA PIRATERIA ES DELITO
© Opera Soft 1991
OPERA soft
Tembleque, 84. 28024 Madrid. Distribuido por MCM. Telf. 718 29 21

CHUCK ROCK

Hacía un tiempo estupendo y los pájaros cantaban alegremente en las ramas de los árboles. Chuck se rascaba plácidamente la barriga, mientras bebía una cerveza tras otra, a la espera del comienzo de la transmisión del partido de fútbol por la rocavisión. Ofelia, su joven y encantadora esposa, tendía la colada en el jardín mientras vigilaba la comida que tenía en el horno. Era, aparentemente, un día como cualquier otro, un día más en la rutinaria vida de estos dos cavernícolas mediocres pero felices, un día que por desgracia iba a traerles muchas sorpresas.

Sin que Ofelia se diera cuenta de nada Gary Gritter, uno de sus eternos admiradores, le estaba espiando escondido entre los arbustos. Furioso por las continuas negativas de la bella joven e incapaz de comprender cómo pudo preferir a ese gordo estúpido que ahora era su marido, Gary había decidido hacer que la muchacha fuera suya aunque tuviera que ser por la fuerza.

En un instante en el que Ofelia se agachaba para recoger una nueva prenda de la cesta, momento en el que hacía involuntariamente visibles sus muchos encantos, Gary se acercó a ella por la espalda blandiendo un grueso garrote. Un golpe seco, unas cuantas estrellitas haciendo círculos en torno a su cabeza, y Ofelia fue secuestrada por el malvado Gary, a pocos metros de la casa donde su marido seguía apoltronado en su sillón ajeno a los acontecimientos que tenían lugar en el exterior.

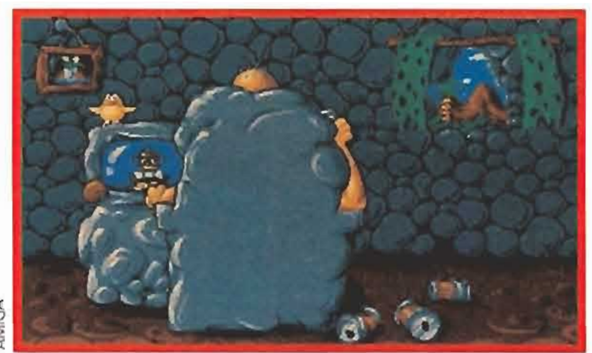
Sólo un buen rato después, inquieto porque se acercaba la hora de comer y comenzaba a percibir un sospechoso olor a quemado, Chuck realizó un esfuerzo sobrehumano para levantar su destartalado cuerpo del sillón y hacer unas superficiales investigaciones. Sin embargo, recordó que toda su ropa acababa de salir de la lavadora, por lo que decidió cubrirse con las manos para evitar a los vecinos el desagradable espectáculo.

Una vez fuera observó la ropa a medio tender y la cesta abandonada en el suelo, lo que hizo deducir, incluso a una mente tan limitada como la suya, que algo raro debía haber ocurrido. Alertado por uno de los pájaros, que la desdichada Ofelia utilizaba como pinzas para colgar la ropa, Chuck descubrió por fin el vergonzoso rapto y, tras confeccionar un traje de emergencia con unas cuantas hojas, se dirigió rápidamente a la persecución de su rival.

EL JUEGO

La aventura de Chuck en busca de su hermosa Ofelia transcurre a lo largo de cinco niveles ambientados en los más diversos escenarios, en los cuales diversas criaturas diseñadas con un desbordante sentido del humor intentarán dificultar sus movimientos.

Para sobrevivir en tan adversas circunstancias Chuck dispone de tres vidas y un marcador de energía representado por un corazón que irá disminuyendo de tamaño a medida que Chuck sea alcanzado por sus enemigos. Por suerte, es posible recoger a lo largo del camino no solamente diversos objetos que incrementarán su puntuación, sino también corazones que repondrán la energía perdida.



Nuestro protagonista permanece absorto ante la pantalla de su televisor, ajeno a cuanto ocurre a su alrededor.



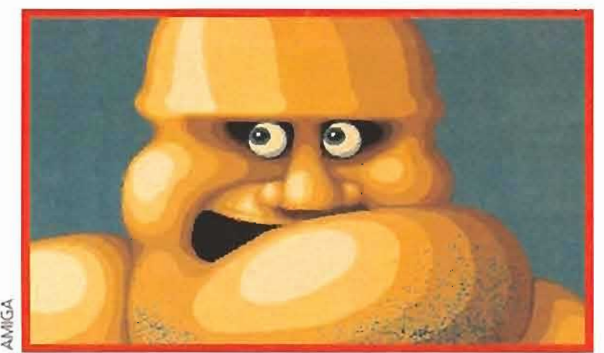
Una idea ronda la cabecita de Ofelia mientras afronta las ingratas tareas del hogar: huir de su aburrido marido.



Gary Gritter, un antiguo admirador de Ofelia, ha esperado demasiado. Ella será suya para siempre.



La bella joven siente como un escalofrío recorre su cuerpo ¿habrá llegado su Príncipe azul a rescatarla?



¿Dónde se habrá metido esta condenada mujer? Me muero por otra cerveza...¡Ofelia!



Sólo un minuto más y la triste vida de Ofelia pasará a ser historia. El futuro parece muy prometedor.

El arma principal de Chuck no es otra que su propia barriga, que utilizada en el momento apropiado puede hacer estragos entre sus enemigos. Sin embargo, nuestro orondo cavernícola puede recoger dos tipos diferentes de rocas y utilizarlas tanto como arma arrojadiza, como para permitirle acceder a lugares muy altos o cruzar grandes abismos. Chuck solamente puede llevar una roca cada vez y, dependiendo del tamaño de la misma, verá notablemente reducida tanto la velocidad de sus movimientos como la altura que alcanza con sus saltos. Como sería de esperar, Chuck dejará caer espontáneamente la roca si es atacado cuando está transportando una roca.

En algunos niveles del juego Chuck deberá demostrar sus habilidades como nadador y tendrá que bucear para alcanzar zonas de otro modo inaccesibles. Si se mantiene mucho tiempo bajo el agua Chuck comenzará a agitar los brazos rápidamente para indicar que está comenzando a perder energía a consecuencia de la asfixia, momento en el que deberemos apresurarnos a salir a la superficie a respirar antes de que sea demasiado tarde para él.

Aunque es sumamente improbable quedar bloqueados en un punto determinado del juego, es posible pulsar la tecla Esc para perder una vida y volver a comenzar desde el principio del subnivel actual.

PASIONES PRIMITIVAS



CHUCK ROCK

ESCENA FASE 1 PRIMER SUBNIVEL

ESCENA FASE 1 SEGUNDO SUBNIVEL

PRIMERA FASE

Primer subnivel. Nos encontramos en el mundo exterior, poblado entre otros por graciosos dinosaurios azules, pterodáctilos, grandes mosquitos y pájaros que salen del cascarón. Este primer subnivel debe ser resuelto básicamente hacia la derecha, esquivando al principio los cocos que nos arrojan desde las palmeras y agradeciendo la amable colaboración de un gran dinosaurio que nos ayudará a cruzar un río.

Segundo subnivel. El camino es inicialmente hacia la derecha subiendo por una pendiente en la que deberemos intentar esquivar las rocas que ruedan por la misma. Luego comenzamos a saltar entre plataformas hasta alcanzar un pterodáctilo amistoso señalado con una flecha que, una vez despertado con un delicado golpe de barriga, nos tomará entre sus garras para ayudarnos a cruzar un peligroso y enorme abismo y dejarnos justo entre las patas de un gigantesco dinosaurio.

Evitando el contacto con las porquerías lanzadas por el descomunal bicho, continuamos hacia la derecha evitando caer en zonas de espinos hasta alcanzar un simpático cocodrilo que puede servirnos de trampolín si saltamos sobre su cola con una roca entre las manos y, desde esa posición, arrojamos la roca sobre su cabeza. Una vez en la plataforma superior continuamos hacia la derecha para finalizar este subnivel.

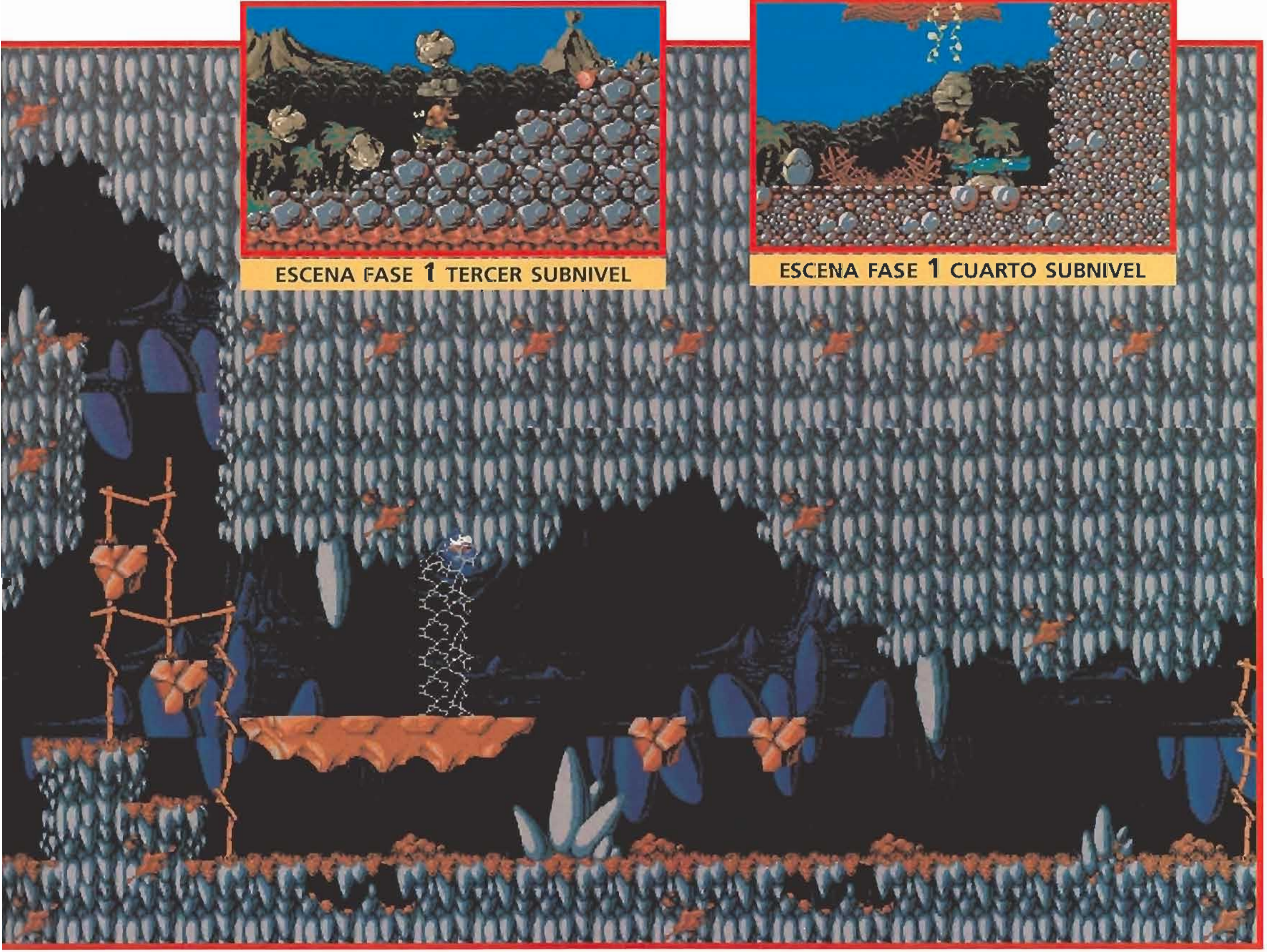
Tercer subnivel. Se resuelve casi siempre hacia la derecha, si bien será necesario tanto esquivar las rocas que ruedan hacia nosotros como saltar hábilmente entre varias plataformas, antes de alcanzar un nuevo dinosaurio que, a semejanza con el que aparecía en el primer subnivel, nos llevará en su lomo hasta la otra orilla.

Cuarto subnivel. Destaca por la presencia en algunos tramos de una serie de troncos que nos permiten acceder a zonas superiores. En nuestro camino, casi siempre hacia la derecha alternando con etapas de ascenso y descenso entre troncos, deberemos emplear la colaboración de seres ya conocidos como el pterodáctilo y el cocodrilo.

Quinto subnivel. En este subnivel, como en todos los subniveles finales de cada fase, deberemos limitarnos a poner fuera de combate a un único enemigo de grandes dimensiones. En este caso se trata de un gigantesco rinoceronte que se desplaza lateralmente por la pantalla y que debe ser repetidamente atacado con la roca que encontraremos en el suelo.

SEGUNDA FASE

Primer subnivel. Esta fase transcurre en la húmeda oscuridad de un paisaje cavernoso, poblado por seres tan desagradables como enormes arañas,



ESCENA FASE 1 TERCER SUBNIVEL

ESCENA FASE 1 CUARTO SUBNIVEL

CHUCK ROCK

ESCENA FASE 1 QUINTO SUBNIVEL

monstruos de largos brazos que surgen del suelo, repugnantes murciélagos, setas blancas saltarinas, osos hormigueros y pequeños dinosaurios que arrojan tierra contra Chuck. Este primer subnivel, como la gran mayoría de ellos, transcurre casi siempre hacia la derecha, si bien en un punto intermedio del recorrido, tras varias plataformas que nos ayudan a evitar la caída al fondo lleno de estalagmitas, podemos tomar un elevador que nos permitirá dirigirnos hacia la izquierda y acceder a numerosos objetos de bonificación.

Segundo subnivel. Fuertes desprendimientos de rocas producen temblores de tierra y en estas circunstancias acarrear una gran roca puede protegernos la cabeza del peligro que nos amenaza desde el techo. Caminamos hacia la derecha para luego dejarnos caer hacia una zona donde plataformas estratégicamente colocadas nos ayudarán a evitar la caída a los fondos volcánicos. Siguiendo hacia la derecha alcanzamos un elevador que nos permite llegar a nuevas plataformas, en algunas de las cuales necesitaremos la colaboración de una roca para saltar a zonas de otro modo inaccesibles. Como casi siempre, finalizamos este subnivel caminando hacia la derecha.

Tercer subnivel. El camino transcurre primero hacia la derecha, luego hacia arriba y finalmente de nuevo hacia la derecha. Allí nos dejamos caer a una nueva zona volcánica y seguimos en la misma dirección, utilizando cuando sea necesario rocas y elevadores.

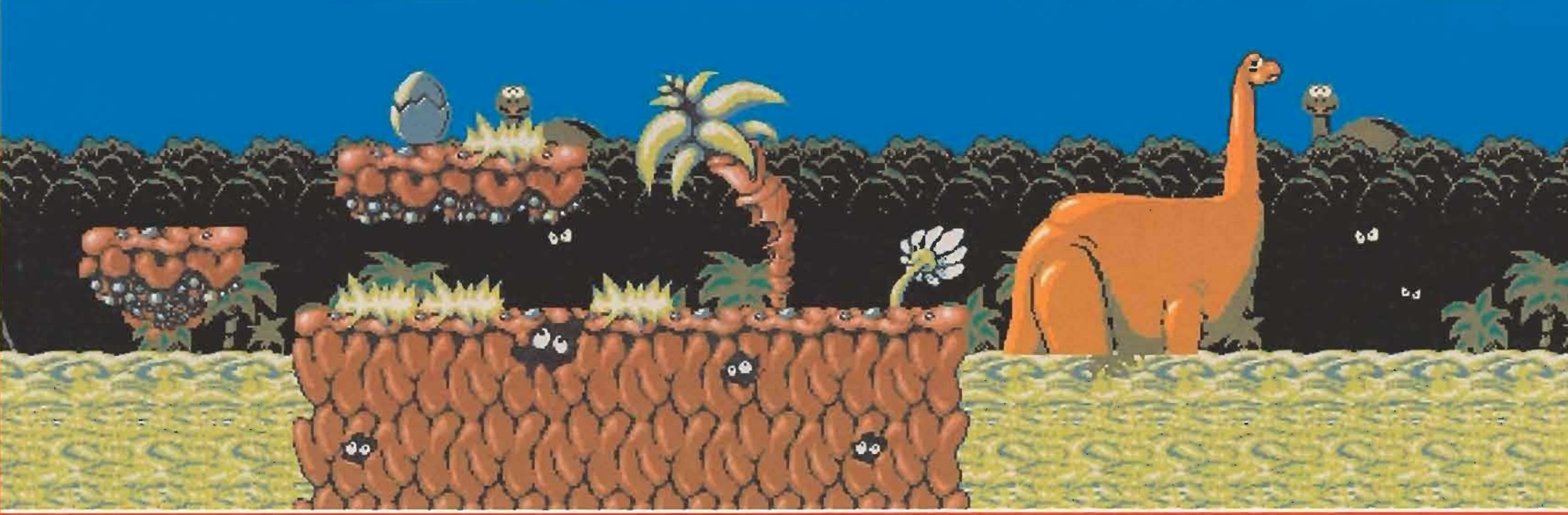
Cuarto subnivel. Es el último de esta segunda fase, y en él deberemos derrotar a un increíble oso de grandes colmillos con la única ayuda de nuestra inseparable barriga.



ESCENA FASE 2 TERCER SUBNIVEL



ESCENA FASE 2 CUARTO SUBNIVEL



TERCERA FASE

Primer subnivel. La acción se desplaza a un fascinante mundo de lagos subterráneos en los cuales Chuck deberá demostrar sus habilidades como nadador en unas aguas infestadas de peces, cangrejos, tortugas, medusas, peces espada y una gran variedad de moluscos, sin olvidar a los habitantes de la tierra firme: grandes sapos y unos graciosos bichos azules, caracterizados por sus enormes narices, de efectos igualmente descomunales. El primer subnivel se resuelve siempre hacia la derecha a través de gran cantidad de lagos, si bien casi al final contaremos con la colaboración de una simpática ballena que nos trasladará a la otra orilla.

Segundo subnivel. El paisaje de este subnivel es más arenoso que el del anterior, y en él destacamos la presencia de una ballena similar a la citada antes que nos permitirá alcanzar una plataforma más alta que lo habitual y un lugar en el que la única forma de alcanzar una gran altura consiste en aprovechar el impulso conseguido tras saltar sobre la barriga de un enorme sapo.

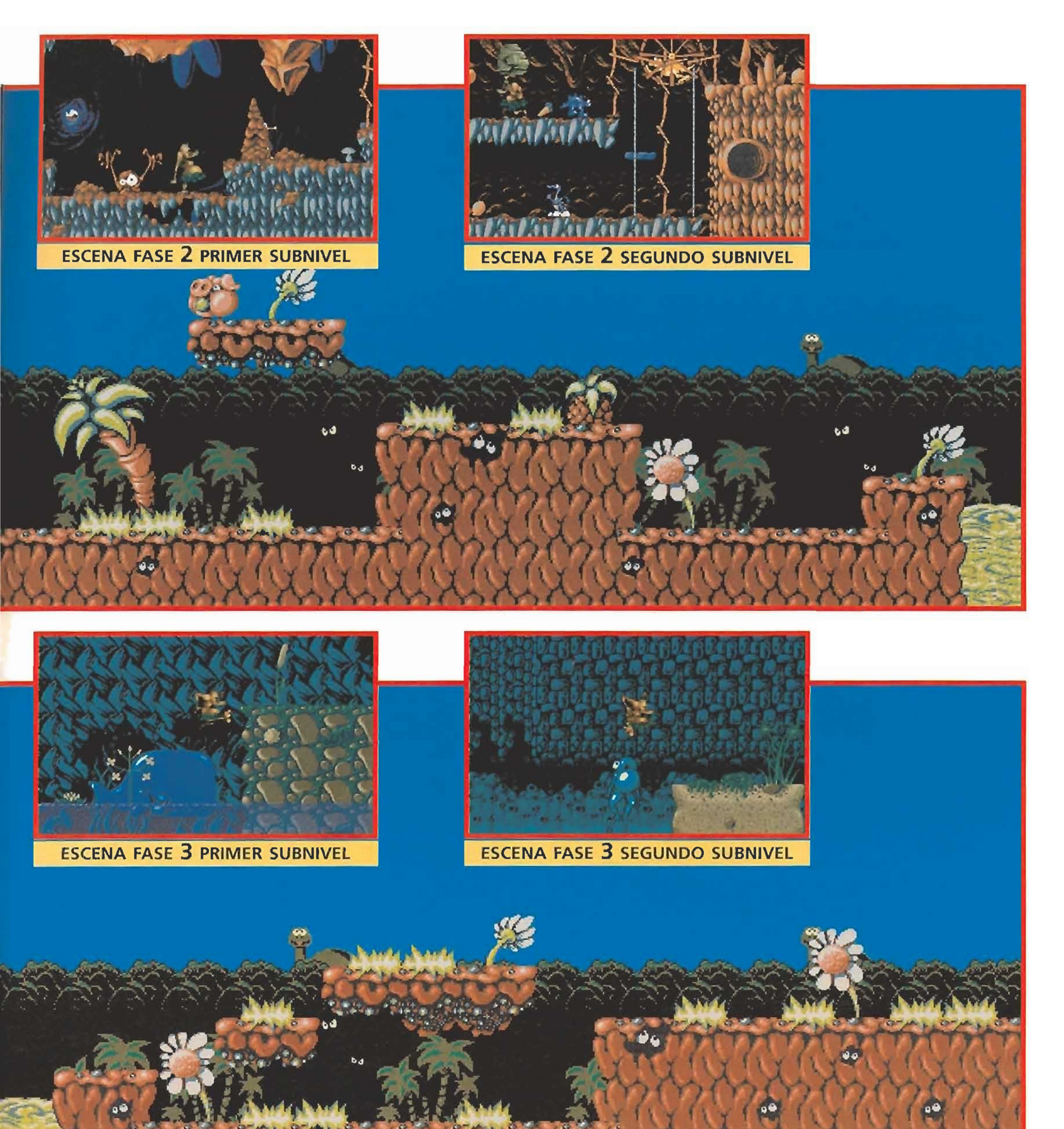
Tercer subnivel. Pone punto final a esta fase tan eminentemente acuática, y en él debemos mantener a base de patadas una apasionante lucha submarina contra un gran bicharraco azul.

CUARTA FASE

Primer subnivel. Nos encontramos en un gran lago casi helado en el que sobreviven a duras penas criaturas adaptadas a las bajas temperaturas, como pulpos y almejas carnívoras, si bien la mayor parte de los peces nadan envueltos en gruesos bloques de hielo. Deberemos caminar y nadar constantemente hacia la derecha hasta alcanzar tierra firme, momento en el que podremos continuar avanzando usando rocas siempre que esto sea necesario.

Segundo subnivel. Abandonamos momentáneamente la oscuridad de los cavernosos lagos subterráneos para llegar a un paisaje montañoso cubierto de nieve. En este nuevo ambiente podemos observar graciosos monstruitos que nos lanzan bolas de nieve, desdichados monstruos verdes que tiritan de frío y criaturas peludas más acostumbradas a las duras condiciones ambientales, como yaks y mamuths. A lo largo de nuestro camino no solamente deberemos emplear rocas en los lugares apropiados, sino utilizar la colaboración de algunos mamuths. Esta colaboración puede ser de dos tipos: para obtener impulso hacia lugares elevados, –basta con colocarnos sobre los colmillos del mamuth y golpearle con la barriga–, y para superar abismos horizontales, –deberemos realizar un proceso similar para

La bella Ofelia ha sido secuestrada por un antiguo admirador. Chuck, su fiel esposo, no está dispuesto a dejar así las cosas...¿ quién le haría la comida si ella no estuviera?



ESCENA FASE 2 PRIMER SUBNIVEL

ESCENA FASE 2 SEGUNDO SUBNIVEL

ESCENA FASE 3 PRIMER SUBNIVEL

ESCENA FASE 3 SEGUNDO SUBNIVEL

que el mamuth nos absorba con su trompa y nos lance seguidamente a gran velocidad–. En el primer caso tendremos a veces que modificar nuestra trayectoria mientras estemos en el aire para alcanzar plataformas situadas a gran distancia.

Tercer subnivel. Tras obtener la ayuda de un nuevo mamuth abandonamos las montañas nevadas para llegar nuevamente a un paisaje cavernoso alumbrado por los destellos de los grandes bloques de hielo. Otros dos mamuths serán imprescindibles colaboradores para alcanzar dos nuevos lagos donde nos mojaremos por última vez en esta aventura.

Cuarto subnivel. El broche final de esta larga y peligrosa fase lo pone un gigantesco mamuth contra el cual la única estrategia acertada consiste en saltar hacia su cabeza y darle una patada cuando se encuentre a nuestro alcance, proceso que habrá que repetir varias veces si queremos derrotarle definitivamente y continuar avanzando.

Chuck utilizará para defenderse un arma muy especial, su generosa barriga, pero si ésta le falla podrá recurrir a un armamento más convencional, las rocas del camino.

QUINTA FASE

Primer subnivel. Esta quinta y última fase es, sin duda, la más tétrica de todas pues transcurre en unos extraños parajes casi desérticos cubiertos de impresionantes esqueletos fosilizados. Incluso los habitantes de esta región parecen llevar puesta la máscara de la muerte, pájaros y pequeños dinosaurios, de los que solamente queda el esqueleto, y otras criaturas que, al ser destruidas, pueden liberar tanto un espíritu blanco que se elevará espontáneamente como un demonio rojo que no dudará en atacarnos con su tridente.

En este primer subnivel comenzamos caminando hacia la derecha para luego utilizar la panza del cadáver de un gigantesco animal como cama elástica para alcanzar una plataforma más elevada.

Recogemos una pequeña roca situada en la plataforma izquierda y la trasladamos hasta un lugar donde observaremos un gran cráneo al borde de una plataforma. Basta con lanzar la roca hacia dicho cráneo para que la lengua de ese animal muerto se extienda formando una especie de pasarela que nos permite continuar avanzando. En el resto del recorrido, que debe realizarse siempre hacia la derecha, deberemos utilizar nuevas rocas y emplear los recursos ya conocidos hasta introducirnos por las fauces de una gigantesca y espectacular criatura.

Segundo subnivel. Transcurre en el interior del cuerpo de la bestia antes citada, donde seremos atacados por amebas, gusanos y toda la fauna que se da cita en el interior de los seres vivos en descomposición. Este desagradable escenario se resuelve como siempre caminando hacia la derecha, utilizando una gran roca en un punto intermedio del mismo.

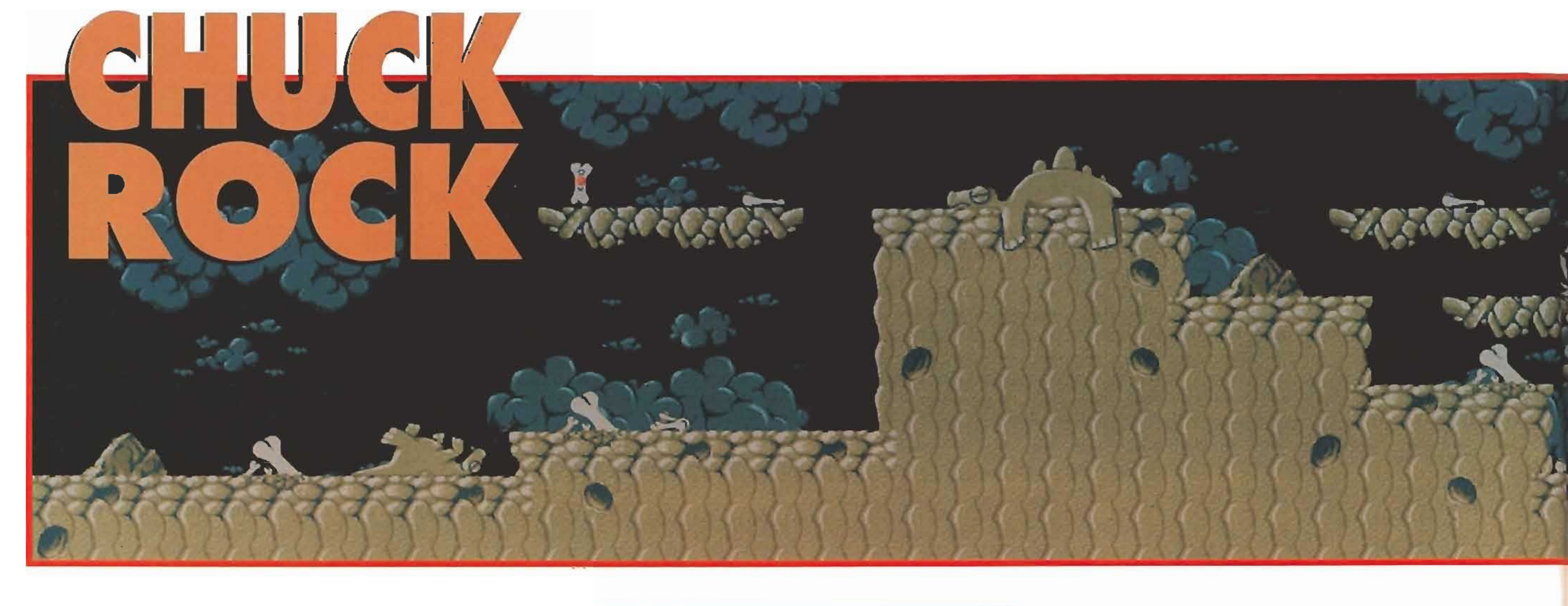
Tercer subnivel. Como punto final de nuestra aventura, y como queriendo demostrarnos que todo el juego no es más que una gigantesca broma dotada de un desbordante sentido del humor, seremos atacados nada menos que por un gigantesco monstruo verde con guantes de boxeo y calzones de color blanco con corazones rojos.

Si somos capaces de aguantar la risa bastará con subir a la plataforma más alta para ponernos al nivel de su cabeza y golpearle repetidamente hasta hacerle caer. Lo bueno del caso es que, en su caída, el monstruo aplastará al malvado Gary Gritter, al cual, estamos seguros, que se le pasarán por una larga temporada las ganas de secuestrar a las esposas de los demás.

Ofelia está de nuevo libre y puede volver a casa de la mano de su encantador marido para volver a la paz de su vida habitual. Pero tal vez si Ofelia pensara por un momento en toda la ropa que va a tener que lavar y planchar, toda la comida que va a tener que cocinar y todos los suelos que va a tener que barrer y fregar llegaría a la conclusión de que hubiera sido mejor que Chuck no la hubiera rescatado. Ella sabrá, pero en todo caso siempre puede salir corriendo.

P.J.R.

CHUCK ROCK



Nota. Los mapas de la versión Amiga de «Chuck Rock» que aparecen en este artículo corresponden, por orden de aparición, a los primeros subniveles de las fases 2, 1 y 5. Junto a ellos encontraréis una escena representativa de cada uno de los subniveles en los que se desarrolla está divertidísima aventura, ya que debido a su gran tamaño ha sido imposible reproducirlos completos.

ESCENA FASE 4 PRIMER SUBNIVEL



ESCENA FASE 4 SEGUNDO SUBNIVEL







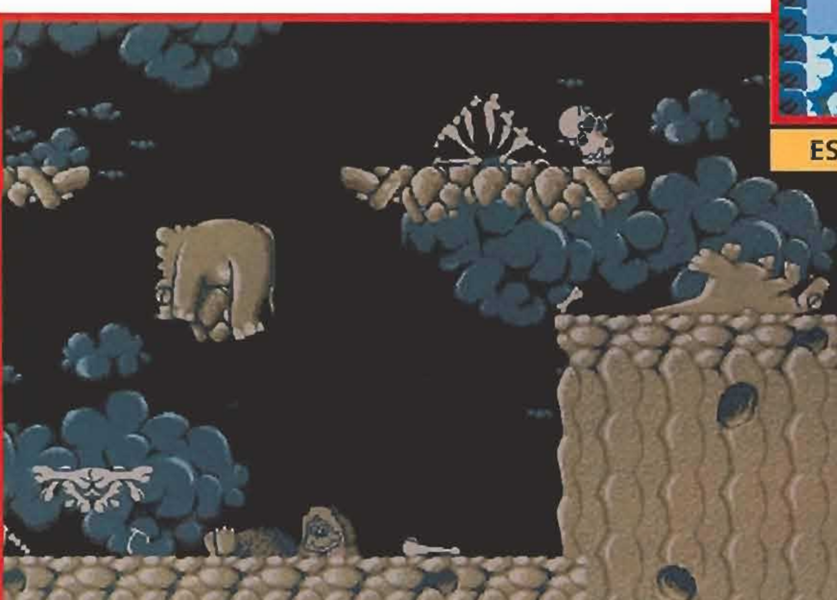
Cinco fases, divididas a su vez en varios subniveles, forman el extenso mapa del juego.

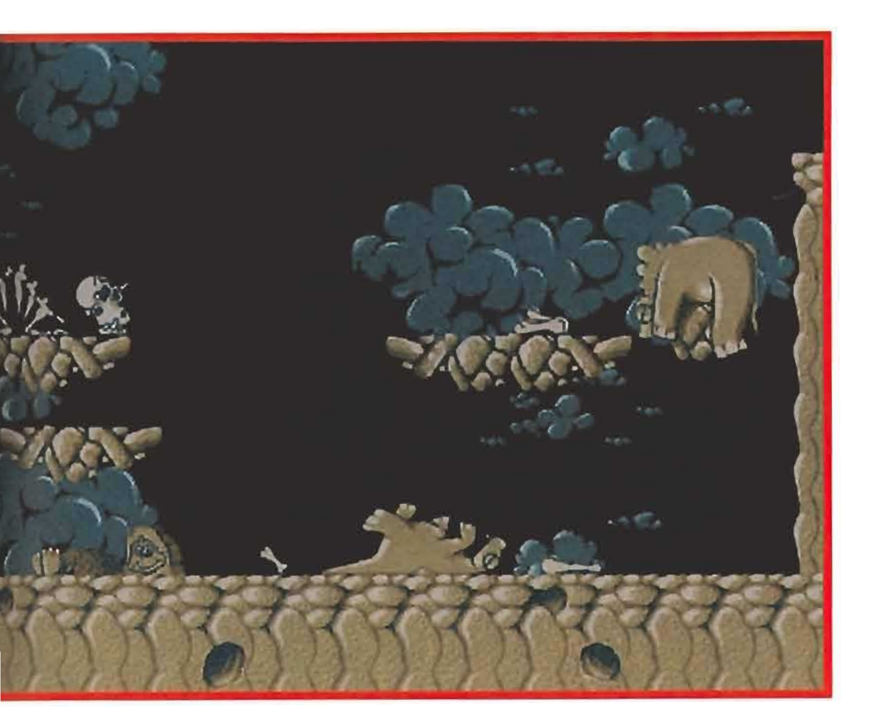


ESCENA FASE 4 CUARTO SUBNIVEL



ESCENA FASE 5 PRIMER SUBNIVEL





Nuestra opinión

■ **CORE**
■ Disponible: **ATARI ST, AMIGA**
■ Versión comentada: **AMIGA**

La primera impresión que se tiene sobre un juego de ordenador suele ser la que más rápidamente llega a los sentidos. Gráficos, movimientos y sonidos, casi siempre por este orden, son los ingredientes que se valoran a los pocos segundos de cargar un nuevo juego, y debemos reconocer que «Chuck Rock» sobrepasa notablemente la media en todos ellos. No solamente los gráficos están diseñados con un gran colorido y definición, sino que se encuentran impregnados de un desbordante sentido del humor que parece adueñarse por completo del programa. Los movimientos son precisos, suaves y perfectamente ajustados a los controles del jugador y tanto la música que ambienta el juego como los efectos sonoros se encuentran a un altísimo nivel, dando forma a un conjunto técnicamente excepcional.

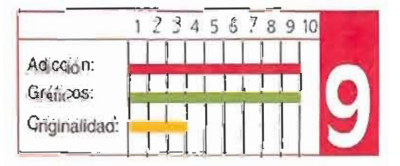
En un arcade de este tipo prima ante todo la jugabilidad y, de nuevo, nos encontramos con un ingrediente del que en absoluto carece este programa. El nivel de dificultad ha sido cuidadosamente ajustado para que todas las pantallas puedan ser resueltas con un poco de paciencia y habilidad, y en ningún momento los enemigos llegan a hacerse tan numerosos como para agobiar materialmente a nuestro protagonista y desanimarnos nada más comenzar a jugar. Hay algo en este programa que nos impulsa constantemente a intentarlo de nuevo para llegar un poco más lejos que el día anterior.

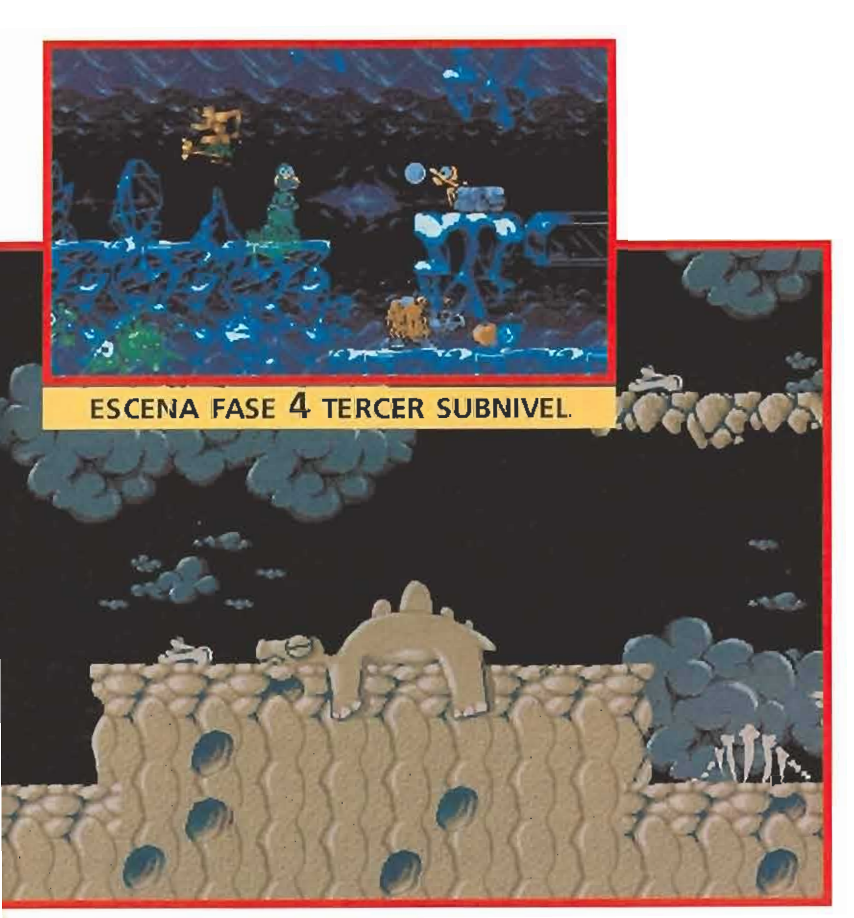
Sin embargo, «Chuck Rock» se convierte en un ejemplo más de la crisis de originalidad que atraviesa últimamente el mundo del software de entretenimiento.

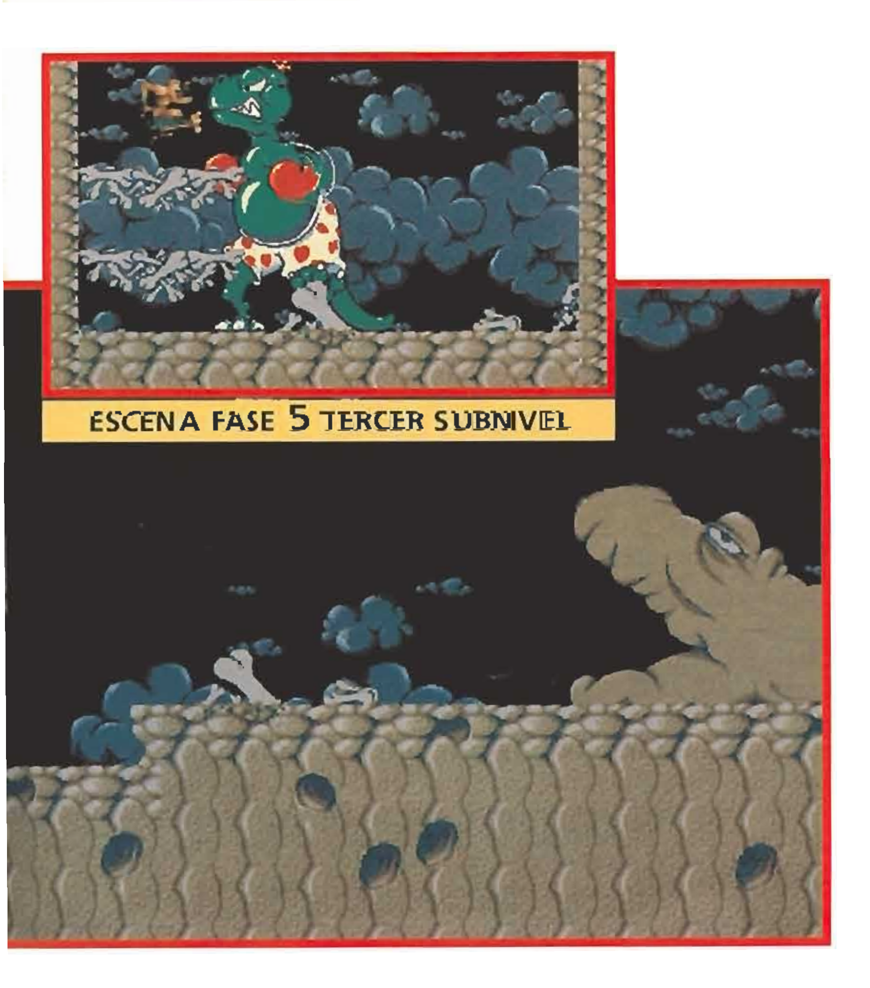
Su argumento, –salvando el traslado a una curiosa época en la que se mezcla la prehistoria con los avances técnicos del siglo XX (que no es nada nuevo pues constituye la clave del éxito de los populares «Picapiedra»)–, se reduce al archiutilizado "chico busca chica a través de trecientos niveles" y su mecánica imita hasta la saciedad centenares de arcades de plataformas producidos anteriormente.

Los programadores parecen haber decidido suplir la falta de ideas con la perfección técnica, pero creemos que hay un amplio sector de usuarios que están cansados de ver día tras día el mismo programa con distinto título, por mucho que algunos se esfuercen en lavarle la cara. De cualquier modo, nos encontramos ante un buen programa que confirma claramente la línea ascendente que se viene adivinando en los últimos programas de Core. Muy entretenido, plagado de toques de humor y con gráficos muy buenos. !Chapeau!

P. J.R.




ESCENA FASE 4 TERCER SUBNIVEL.

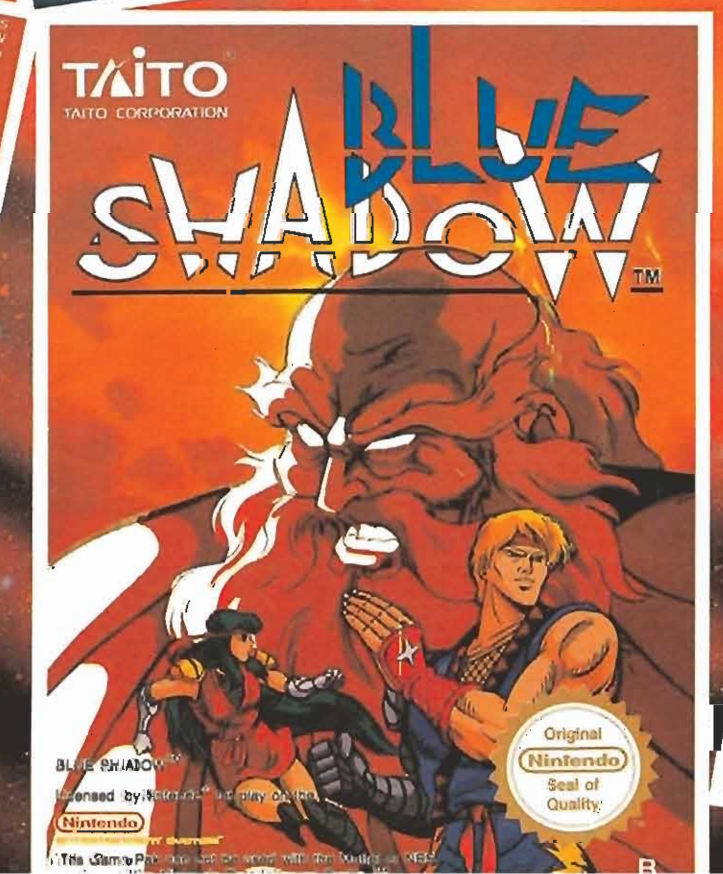

ESCENA FASE 5 TERCER SUBNIVEL

Nintendo®

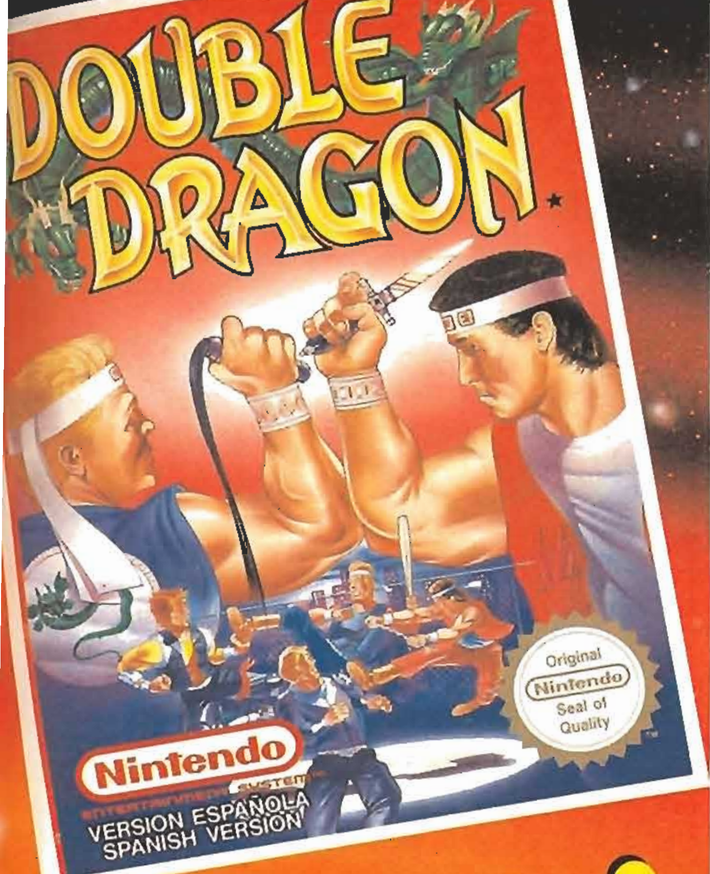
ENTERTAINMENT SYSTEM™

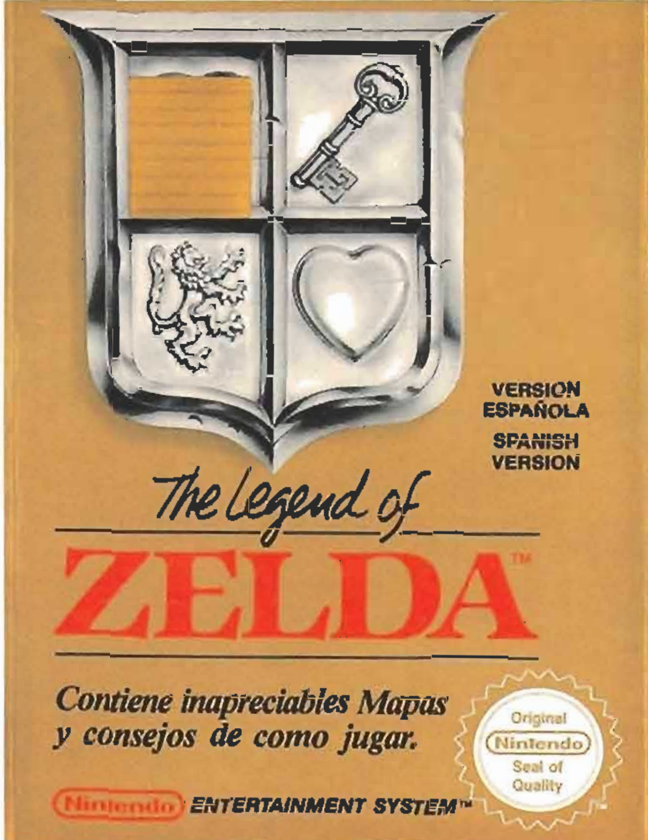
Descubre una galaxia de apasio

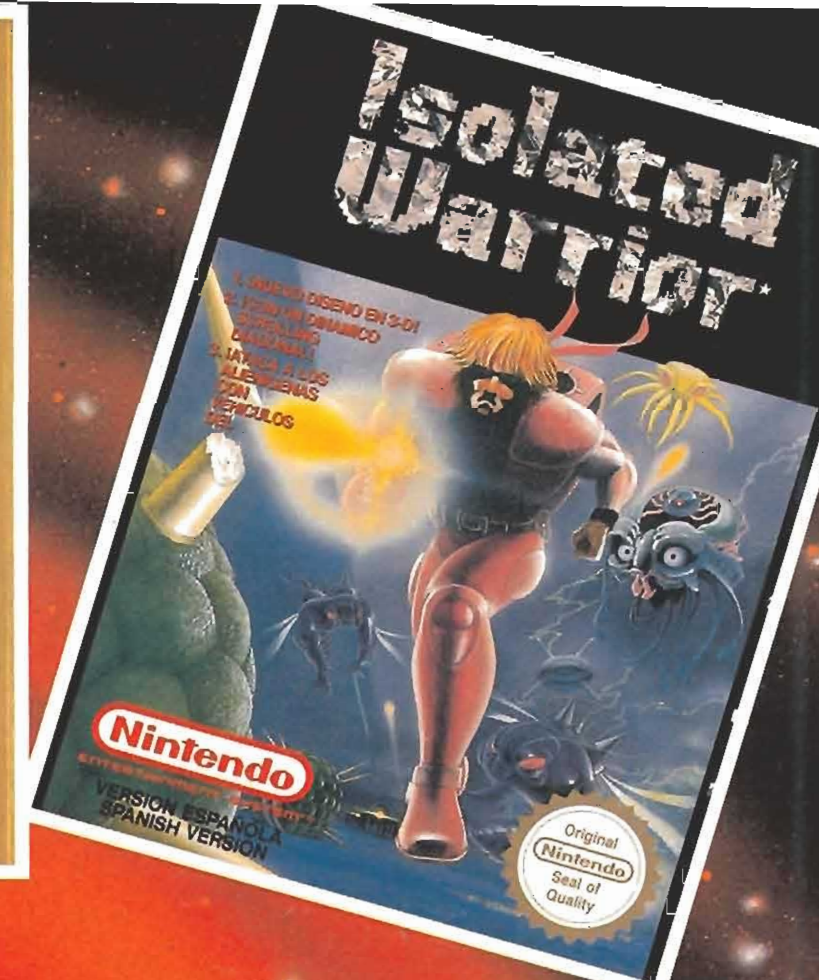




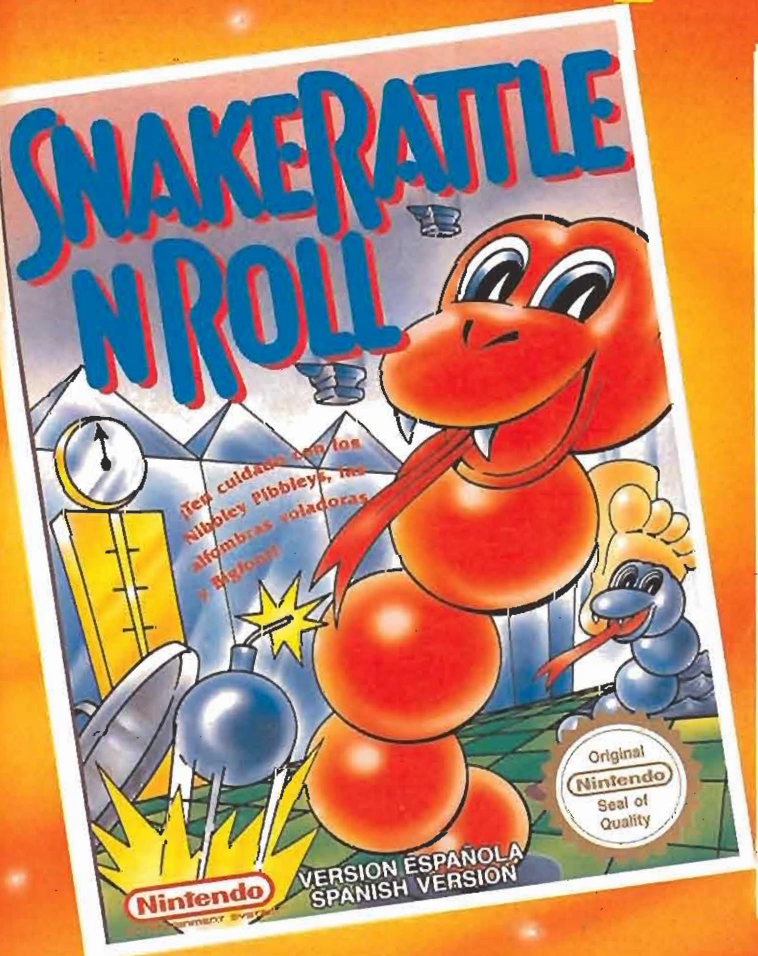


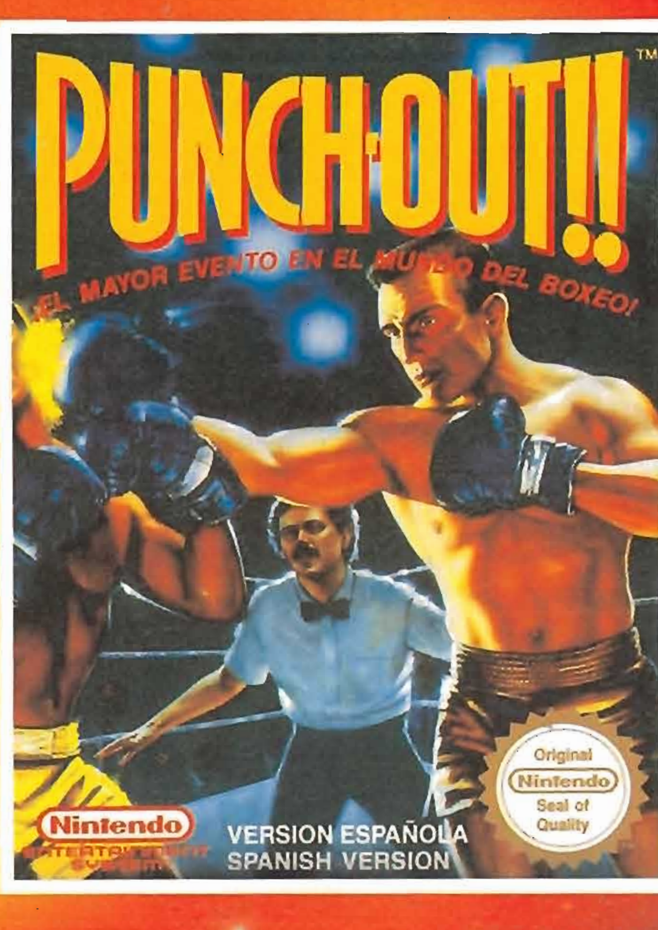


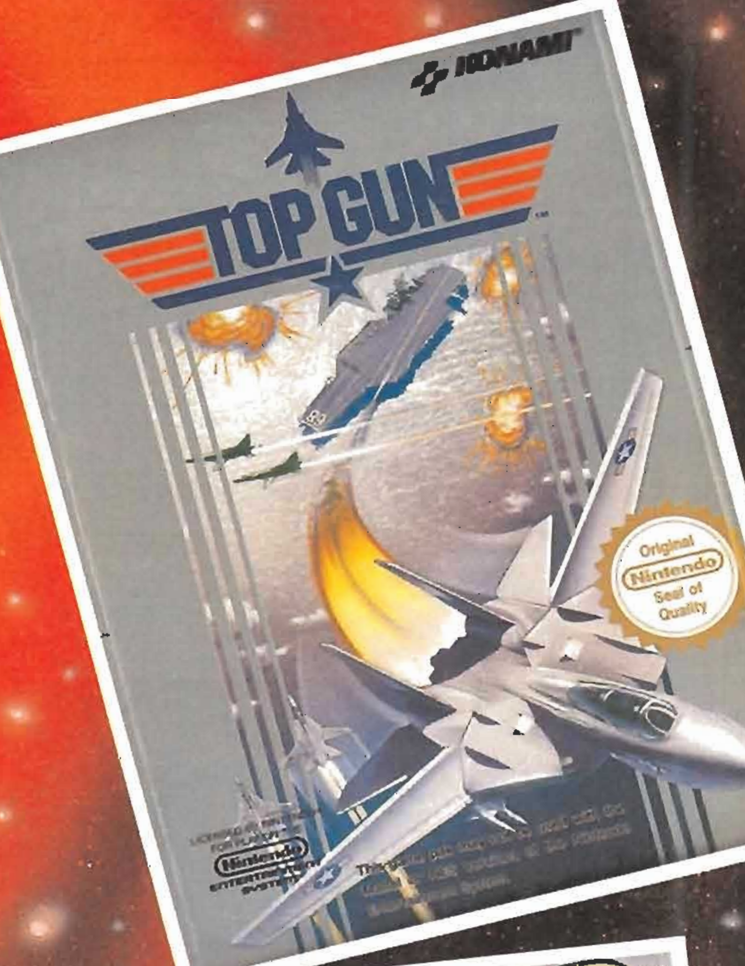


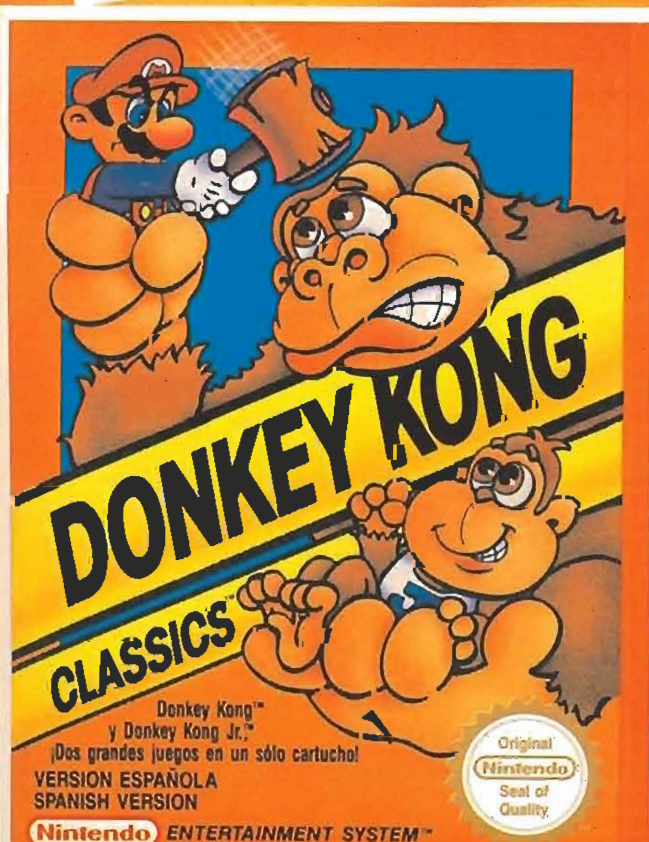


nantes juegos !!





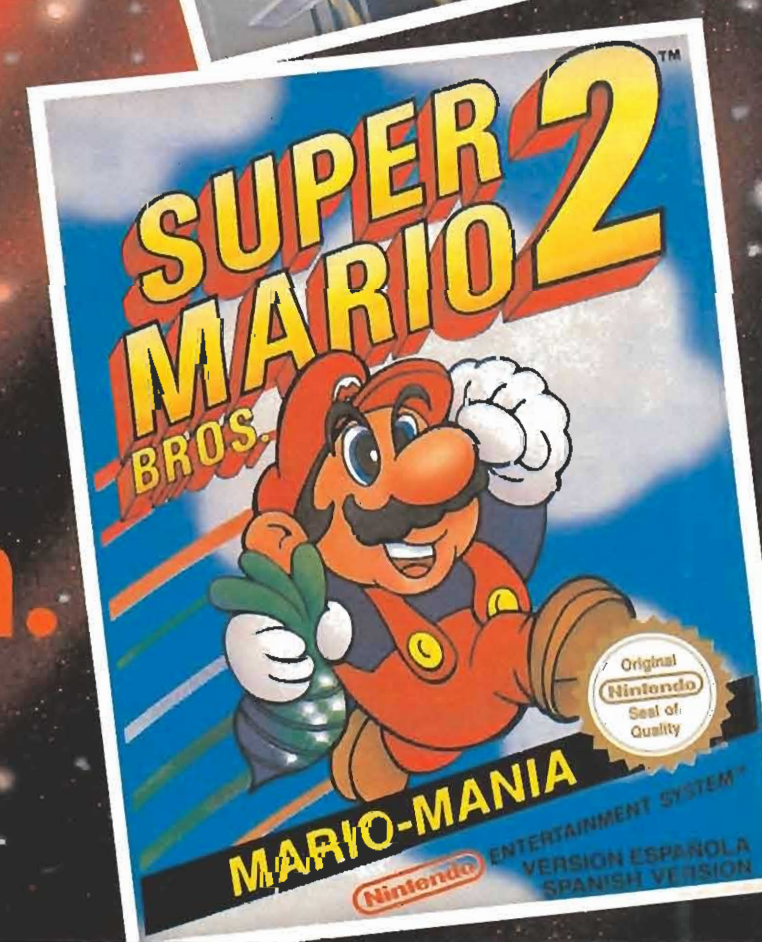




DISTRIBUIDOR AUTORIZADO
POR NINTENDO
PARA ESPAÑA

SPACO, S.A.

ANICETO MARINAS, 92, BAJO.
28008 MADRID-ESPAÑA
TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19 - 541 32 74.
Fax: 248 24 63



EXTREME

En diciembre de 1973 la sonda espacial Pioneer 10 dejó atrás el planeta Júpiter para internarse en lo más profundo del sistema solar, rumbo hacia regiones desconocidas del universo. Contenía en su interior una placa magnética en la que se había codificado, en todas las frecuencias conocidas, información sobre el planeta Tierra y un mensaje de buena voluntad que pudiera ser captado por seres extraterrestres.





RUMBO a lo DESCONOCIDO

Los años pasaron, los constructores de la sonda murieron y todas las personas que participaron en el proyecto comenzaron a olvidarlo. Sin embargo, la sonda continuaba su solitaria aventura por el espacio emitiendo sin descanso el mensaje que contenía, cumpliendo así obedientemente con la misión para la cual había sido diseñada. Muchos años después, concretamente en 3021, la incesante llamada del Pioneer 10 encontró respuesta y el antiguo sueño de la humanidad se hizo por fin realidad.

La sonda fue recogida por una lejana raza extraterrestre que, tras analizar la información contenida, decidió enviar una misión de paz al, para ellos, desconocido planeta Tierra. Con tal fin introdujeron la sonda en una de sus propias naves la cual, con un escogido grupo de técnicos y científicos a bordo, se dispuso a realizar el mismo viaje en sentido inverso.

Por desgracia, durante su largo recorrido la nave alien fue interceptada por un grupo de piratas espaciales que, tras apoderarse de todo el material de interés y de los objetos valiosos que contenía, alteró la programación del ordenador central para poner en marcha el sistema de autodestrucción. La tripulación pudo escapar ilesa en un pequeño vehículo auxiliar, pero la ahora abandonada nave continuó su camino prefijado hacia la Tierra convertida ahora accidentalmente en una devastadora bomba de tiempo.

En el interior de la nave ahora abandonada el ordenador de la sonda Pioneer 10 seguía a duras penas en actividad, pues su sistema de navegación resultó seriamente dañado por los piratas, los cuales cortaron además su suministro de energía. Sin embargo las baterías de emergencia de la sonda permitieron al ordenador central enviar un débil mensaje a la Tierra sobre el inminente peligro. Ahora uno de los mejores astronautas terrestres ha sido enviado en solitario a la nave abandonada para desactivar el sistema de autodestrucción antes de que alcance nuestro planeta.

Si nadie hace nada para evitarlo la nave extraterrestre alcanzará el destino previsto, la Tierra, no como portadora de un mensaje de buena voluntad sino como un mortífero artefacto explosivo cuyo contacto con nuestro planeta puede tener insospechadas consecuencias para la vida terrestre.

PRIMERA MISION

A bordo de una pequeña moto antigravedad nuestro protagonista penetra en el interior de la nave a través de una de sus escotillas. Su primera misión consiste en restaurar el suministro de energía al ordenador del Pioneer 10 para que éste, una vez de nuevo operativo, pueda facilitarle el acceso al ordenador central de la nave.

Sin embargo, en el interior de la nave reina el caos más absoluto, pues numerosas criaturas mutantes han crecido a partir de los residuos tóxicos abandonados por los piratas y han convertido la nave abandonada en un lugar muy difícilmente transitable. Por suerte disponemos de la ayuda de diversas armas pertenecientes a la antigua tripulación de la nave que pueden sernos de gran utilidad.

La única vida de nuestro protagonista viene representada por una barra horizontal formada por 21 cuadrados multicolores, cada uno de los cuales corresponde a una unidad de energía. Dicha energía puede perderse ante el contacto con las criaturas mutantes que pueblan la nave y los depósitos de material incandescente situados en las bodegas de la nave.

Por suerte la energía también puede restaurarse con facilidad por el mero hecho de colocar a nuestro personaje bajo el rayo revitalizador que se encuentra en el lugar donde comienza el juego. Dicho rayo no solamente pone la energía al máximo en pocos instantes sino que también incrementa lentamente el número de usos disponibles para el lanzallamas, el que será nuestra arma más importante a lo largo de la aventura.

Finalmente disponemos de un tiempo limitado para completar la misión, que puede ser consultado en todo momento en la parte inferior de la pantalla.

Sobre este marcador de tiempo observaremos un recuadro que contiene el objeto actual y el número de usos disponibles para el mismo. Al comenzar el juego disponemos de dos objetos, el lanzallamas (del que disponemos de 50 usos) y el escudo (solamente podremos hacer dos usos). Aunque al comenzar el juego el lanzallamas se encuentra seleccionado por defecto es posible escoger un objeto diferente pulsando repetidamente la tecla enter para recorrer cíclicamente el inventario de nuestro protagonista, al cual se irán añadiendo nuevos objetos en el transcurso de la misión.

Al colocarnos bajo el rayo revitalizador antes descrito el lanzallamas pasa automáticamente





Los tanques de combustible son la única ruta hacia el ordenador central.



a convertirse en objeto seleccionado al tiempo que su número de usos se incrementa lentamente. El escudo puede ser útil en cualquier momento para proporcionarnos unos breves segundos de inmunidad.

La resolución de esta primera misión no presenta demasiadas dificultades. Desde nuestro punto de partida, justamente bajo el rayo revitalizador, nos dirigimos hacia la izquierda hasta una zona patrullada por un pequeño platillo volante que dispara sin cesar. Allí debemos disparar contra dicho platillo ya que, aunque nunca lograremos destruirlo, podemos recoger las burbujas que desprende al ser alcanzado por nuestros disparos pues cada una contiene una cápsula de alta velocidad (turbo) que se añadirá a nuestro inventario y resultará de gran utilidad más adelante. También es preciso disparar contra una escotilla que permite el acceso a las bodegas de la nave.

El acceso a las bodegas, ahora abierto, se encuentra justamente debajo de nosotros. Pero dichas bodegas están completamente inundadas de un material incandescente que acabaría con la vida de nuestro héroe en pocos segundos. La única forma de avanzar por ese infierno de fuego es esperar a que aparezca desde la izquierda una gran burbuja de aire que nos aislará del mortal contacto con el material en llamas y nos permitirá desplazarnos hacia la derecha hasta alcanzar una cámara estanca en la que estaremos nuevamente a salvo, al menos por el momento.

Allí podemos recoger un nuevo objeto, dos superbombas (smart) que destruyen simultáneamente a todos los enemigos presentes en la pantalla. También debemos disparar contra el depósito situado en el centro de dicha cámara para liberar un objeto vital para completar esta primera misión, un cristal de lithoacid que al encontrarse en libertad comenzará a moverse libremente siempre que nos mantengamos a escasa distancia de él. Ahora debemos escapar de este peligroso lugar de la misma forma con la que entramos con la precaución de adecuar nuestros pasos con el movimiento del cristal. Tened en cuenta que el cristal desaparece cuando nos alejamos demasiado de él y se rompe por tanto el débil campo de fuerza que le une a nosotros. En estos casos basta con acercarnos de nuevo al lugar en el que vimos al cristal por última vez para conseguir que reaparezca de nuevo.


La primera misión de nuestro protagonista es restaurar la energía del ordenador del Pioneer 10.


Al comenzar la aventura contamos con un eficaz lanzallamas y un útil escudo que nos protegerá.


En esta zona surgirá un rayo revitalizador que nos permitirá reponer la energía cuando sea preciso.


Las cosas se complican cuando descubrimos que tenemos un tiempo límite para impedir la catástrofe.

Una vez en el exterior debemos dirigirnos hacia la derecha conduciendo al cristal con nosotros. Sobrepasamos el lugar donde se encuentra el rayo revitalizador y continuamos hacia la derecha hasta llegar a un punto en el que parece imposible continuar ya que las tres compuertas que permiten el acceso al resto de la nave se cierran poco antes de llegar hacia ellas. Sin embargo basta con activar el turbo para alcanzar la velocidad suficiente como para burlar el mecanismo de las compuertas.

Continuamos siempre hacia la derecha siguiendo el recorrido del cristal, el cual en un punto determinado comenzará a dirigirse hacia abajo y luego de nuevo hacia la izquierda. Tras recoger otro objeto que nos proporciona quince usos de una curiosa pero mortífera arma, el yo-yo espacial, llegamos a un punto en el que el cristal comenzará a moverse hacia abajo atraído por un depósito casi idéntico a áquel en el que se encontraba atrapado.

Al producirse el contacto con dicho depósito se desencadenará una gran explosión que destruirá una nueva compuerta situada en un estrecho túnel colocado a la izquierda. Ahora nada nos impide atravesar dicho túnel y llegar a la cámara donde se encuentra el generador de energía. Por el mero hecho de tocar el generador se restablecerá el suministro de energía al ordenador y esta primera misión podrá darse por concluida.

SEGUNDA MISION

De nuevo totalmente operativo, el ordenador del Pioneer 10 se pone a trabajar para facilitar a nuestro protagonista el acceso al ordenador central de la nave, donde se encuentra el mecanismo de autodestrucción. Dado que el único acceso es a través de los tanques de combustible de la nave, nuestro personaje debe utilizar un traje de hidronauta para desplazarse libremente por los tanques.

Por desgracia dichos tanques se han convertido en un mar de pesadilla pues una extraña especie de peces gamma ha sufrido una serie de mutaciones que les permite sobrevivir en ese ambiente hecho no de agua sino de combustible, y nuestra única arma contra su mortífero contacto consiste en hacer explotar una serie de minas dispuestas a lo largo de los tanques por el mero hecho de tocarlas. Todas las armas de la fase anterior han desaparecido, por lo que la rapidez y la habilidad son los recursos fundamentales para superar con éxito esta nueva prueba.

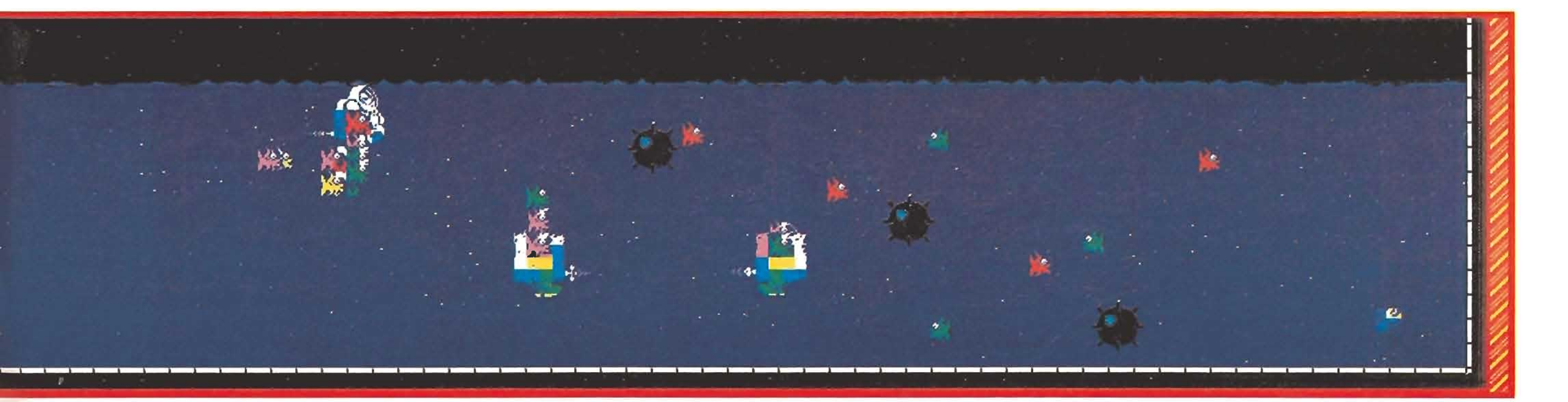
Por lo demás, el planteamiento de esta segunda fase es sumamente sencillo, pues debemos limitarnos a avanzar hasta el extremo inferior derecho del tanque esquivando a los peces gamma hasta alcanzar una llave inglesa con la que debemos regresar al extremo inferior izquierdo para abrir con ella la compuerta inferior del depósito. El combustible desaparecerá a través de la compuerta y de ese modo quedará definitivamente libre el camino hacia el ordenador central.

TERCERA MISION

A bordo de un impresionante ingenio de batalla dotado de largas piernas mecánicas, nuestro personaje debe limitarse en esta definitiva misión a alcanzar el ordenador central y acabar con él para desactivar así el mecanismo de autodestrucción.

Con la ayuda de un rifle de plasma dotado únicamente de 25 disparos nuestro intrépido héroe debe recorrer el breve camino que le separa del ordenador caminando siempre hacia la derecha destruyendo a las criaturas mutantes que intentarán detenerle. Sin embargo, es imprescindible racionar los disparos pues tanto el propio ordenador como el bunker situado poco antes de llegar a él necesitan un elevado número de disparos para ser destruidos. De esta forma concluirá nuestra peligrosa misión.

P.J.R.






Nuestro héroe de esta guisa se enfrentará a los enemigos mutantes.


EXTREME



















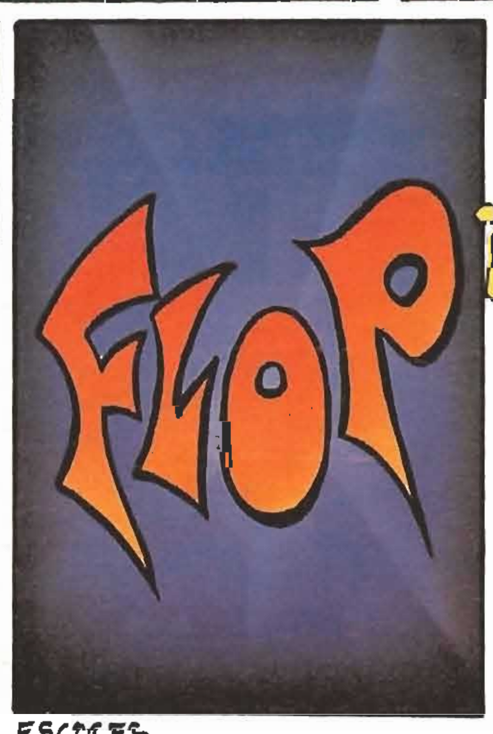








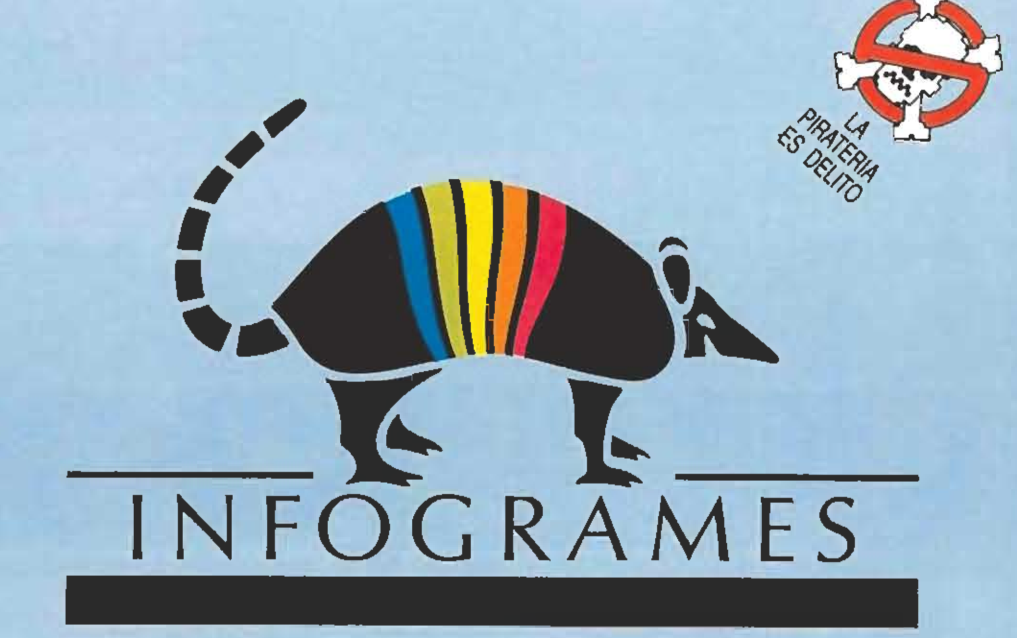








* BAUCHAN = DIABLILLO ESCOCES

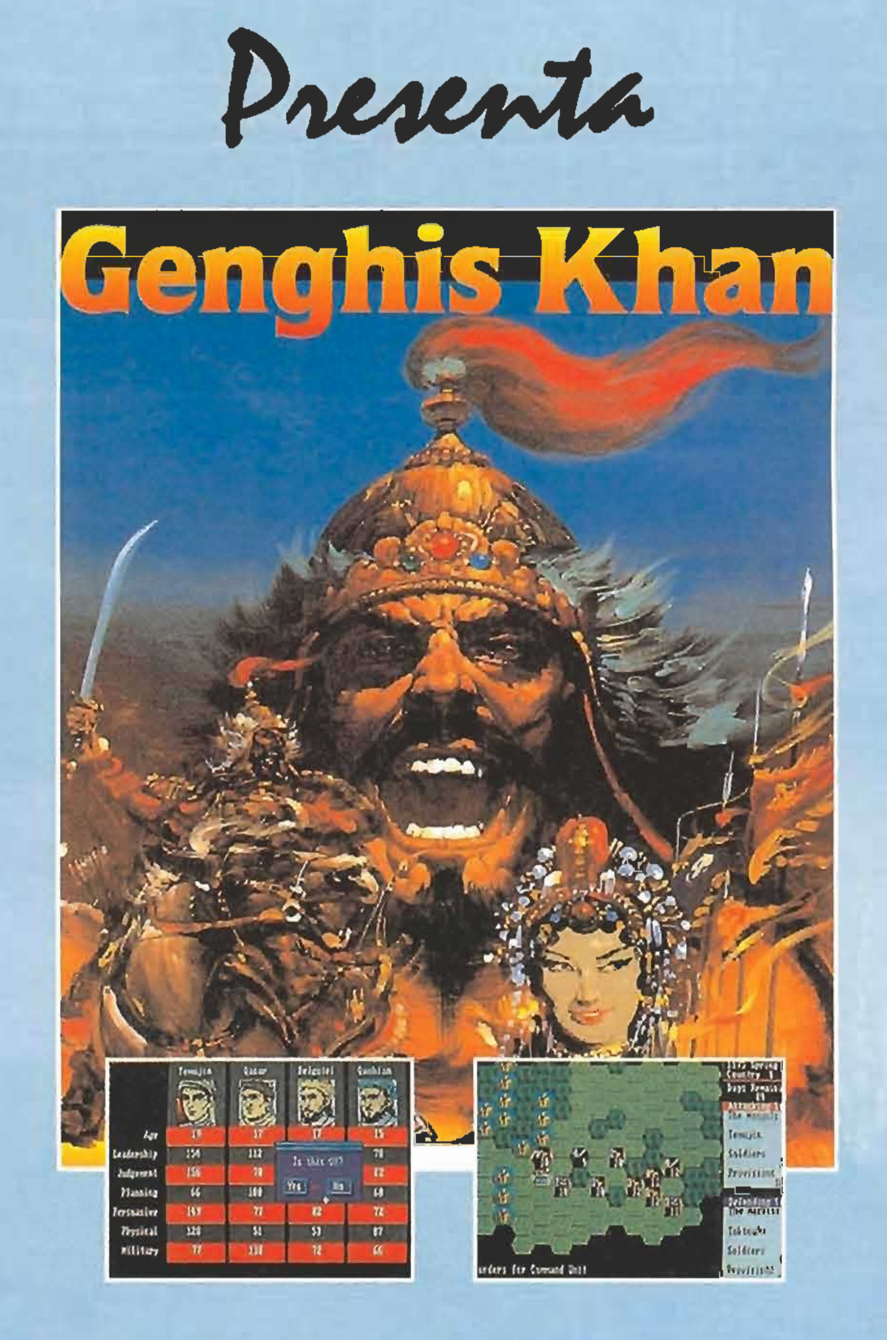


LA PIRATERIA ES DELITO

Presenta

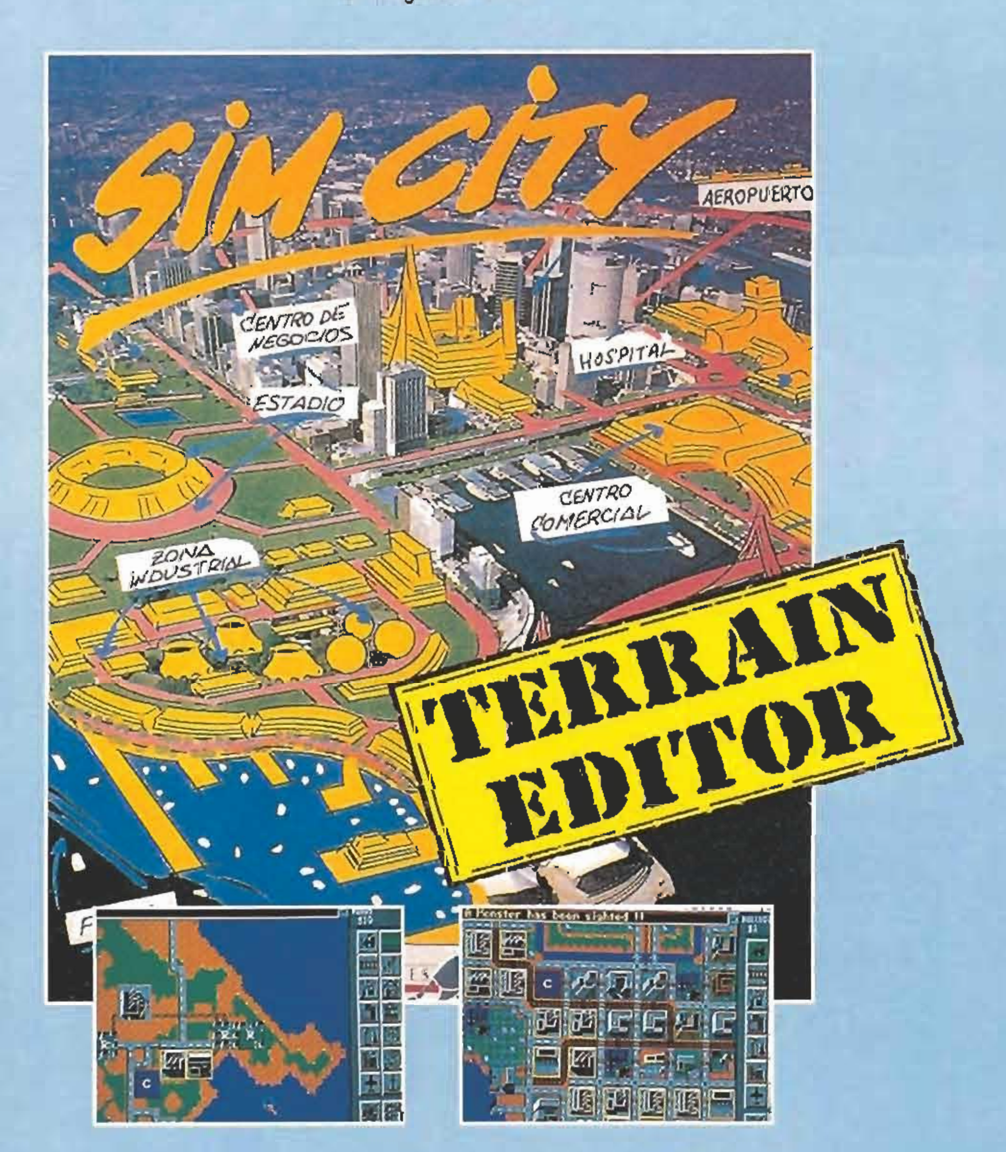


Pantallas versión Atari ST
© Infogrames 1990



Pantallas versión Amiga
© Infogrames 1990





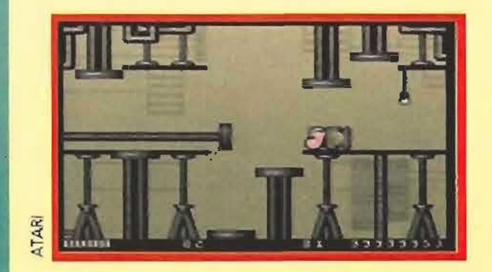
Pantallas versión PC
© 1989 Maxis Software
Will Right





DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240. 28016 MADRID TEL.(91) 458 16 58

MONTY PYTHON'S — COMMODORE






```
1 REM********************************
2 REM*                              *
3 REM*  MONTY PYTHONS  COMMODORE 64 *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  18-2-91 *
5 REM*                              *
6 REM********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
8 FORN=272TO457:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
9 IFS< >25274THENPRINT"ERROR EN  DATAS":
END
10 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$:IFA$
="N"THENPOKE441,44
11 INPUT"ENERGIA INFINITA(S/N)":A$:IFA$
="N"THENPOKE446,44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
13 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N13
14 SYS272
15 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,17
7,252,145,252,200,208,249,230,253
16 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,7
3,141,226,255,169,1,141,227,255
17 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,3
2,186,255,169,0,32,189
18 DATA255,169,0,32,213,255,169,76,141,
220,2,169,91,141,221,2,169
19 DATA1,141,222,2,76,0,229,160,171,89,
80,3,153,80,3,136,208
20 DATA247,169,32,141,225,3,169,122,141
,226,3,169,1,141,227,3,169
21 DATA208,76,231,2,169,32,141,198,3,16
9,143,141,199,3,169,1,141
22 DATA200,3,164,254,153,67,5,96,169,76
,141,196,224,169,162,141,197
23 DATA224,169,1,141,198,224,173,4,220,
96,169,32,141,228,225,169,180
24 DATA141,229,225,169,1,141,230,225,10
8,22,0,141,32,208,169,173,141
25 DATA242,5,169,96,141,193,5,96,74,68,
83,03,78,36,172,176
```

DELIVERANCE STORMLORD II — COMMODORE

```
1 REM********************************
2 REM*                              *
3 REM* DELIVERANCE STORMLORD II     *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  1990    *
5 REM*                              *
6 REM********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR
INTCHR$(147)
8 FORN=272TO457:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
9 IFS< >24560THENPRINT"ERROR EN  DATAS"
:END
10 PRINT:PRINT"REBOBINA LA CINTA HASTA
 EL NIVEL QUE QUIERAS CARGAR"
11 PRINT
12 INPUT"VIDAS INFINITAS EN FASE 1":A$
:IFA$="S"THEN15
13 INPUT"VIDAS INFINITAS EN FASE 2":A$
:IFA$="S"THENPOKE444,180:POKE449,170
14 INPUT"VIDAS INFINITAS EN FASE 3":A$
:IFA$="S"THENGOSUB18
15 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA"
16 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN16
17 SYS272
18 POKE444,5:POKE449,167:POKE441,137:P
OKE442,205:POKE446,139:POKE447,205
19 POKE451,140:POKE452,205
20 RETURN
21 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,1
77,252,145,252,200,208,249,230,253
22 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,
73,141,226,255,169,1,141,227,255
23 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,
32,186,255,169,0,32,189
24 DATA255,169,0,32,213,255,169,76,141
,220,2,169,91,141,221,2,169
25 DATA1,141,222,2,76,0,229,160,171,89
,80,3,153,80,3,136,208
26 DATA247,169,32,141,225,3,169,122,14
1,226,3,169,1,141,227,3,169
27 DATA208,76,231,2,169,32,141,198,3,1
69,143,141,199,3,169,1,141
28 DATA200,3,164,254,153,67,5,96,169,1
04,133,236,169,83,133,237,169
29 DATA133,133,238,173,4,220,96,238,33
,208,169,32,141,1,162,169,178
30 DATA141,2,162,169,1,141,3,162,96,14
1,32,208,72,169,173,141,2
31 DATA203,169,99,141,4,125,169,165,14
1,5,125,104,96,74,68,83
```



LA MEJOR FORMA DE PEDIR JUEGOS POR CORREO

LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 Y RECIBIRAS EN TU CASA TUS JUEGOS PREFERIDOS

CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR POR CORREO.



M 1 TANK PLATOON
ATARI 6.990 · AMIGA 6.990 · PC 6.990
Si no te sientes preparado para librar una autentica batalla entre carros de combate, elige algo mas sencillo. Direccion de 4 tanques y 16 hombres para la batalla de alta tecnologia.



BATALLA DE INGLATERRA
ATARI 5.490 · AMIGA 5.490 · PC 5.490
La simulacion de pilotaje de la mas famosa batalla aerea de la historia. Con gran carga estrategica. Incluye una presentacion de lujo con extensos manuales, mapas y un gran libro.

BOXING MANAGER
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.850 · AMIGA 2.850 · PC 2.850
Demuestra tus habilidades como mánager y promotor: maneja hasta 5 púgiles, otros mánager compiten con 100 boxeadores, negociaciones, sobornos para ganar combates...

CARLOS SAINZ
CINTA SPECTRUM 1.295 · CINTA AMSTRAD 1.295 · CINTA MSX 1.295 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.850
El campeon del mundo de rallies, Carlos Sainz, te ofrece la posibilidad de sentir la emocion de la conduccion deportiva de alto nivel, a manos del potente TOYOTA CELICA.



CAZA DEL OCTUBRE ROJO
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250 · PC 2.250
Tu objetivo de desertar con el mas moderno submarino nuclear sovietico no va a resultar sencillo. Cinco duras misiones de accion habras de superar para conseguirlo...



CHESSMASTER
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.500
El ajedrez de ordenador mas vendido. %00 jugadas predefinidas. Opcion de profesor. Graficos en 2D y 3D. Multitud de niveles. Resolucion de mates hasta "en 5".



DESAFIO TOTAL
CINTA SPECTRUM 1.350 · CINTA AMSTRAD 1.350 · CINTA COMMODORE 1.350 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250
Con Schwarzenegger, vas a recorrer el planeta de Marte, en busca de las respuestas a las preguntas que le obsesionan. Toda la accion de la ultima pelicula, del popular actor.

DICK TRACY
CINTA SPECTRUM 1.295 · CINTA AMSTRAD 1.295 · CINTA COMMODORE 1.295 · DISCO AMSTRAD 2.350 · AMIGA 2.595 · PC 2.595
Reconstruye los hechos de la pelicula. Sigue a los gangsters y preparate para la accion al rojo. Guion preciso del film. Colorido real. Animacion realista. 60 niveles de aventura...

DRAGONS OF FLAME
CINTA SPECTRUM 1.900 · CINTA AMSTRAD 1.900 · CINTA COMMODORE 1.900 · DISCO SPECTRUM 2.850 · DISCO AMSTRAD 2.850 · ATARI 3.990 · AMIGA 3.990 · PC 3.990
Juego oficial de "Dragones y Mazmorras", el sello lider en todo lo concerniente a juegos de Role y laberintos. En un gran juego de arcade y con iconos, podras demostrar tu nivel real.



TURRICAN 2
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250
Accion, disparos y rapidez son las constantes en este arcade. Si crees que ya nada puede sorprenderte, prueba la accion trepidante y los tremendos graficos de la mejor segunda parte.

EUROPEAN SUPERLEAGUE
CINTA SPECTRUM 1.200 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250 · PC 2.250
Una detallada simulación de la parte oculta de tu deporte favorito. Discusiones dentro del equipo, tacticas, reuniones de la directiva, plan de entrenamiento...y por fin ¡el dia del partido!



F 15 STRIKE EAGLE
CINTA SPECTRUM 1.350 · CINTA AMSTRAD 1.350 · CINTA COMMODORE 1.350 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 3.990 · PC 3.990
Todos los mas modernos avances tecnologicos, a tu alcance: punteria dirigida por ordenador, bombas inteligentes, misiones de practica y entrenamiento, multi-vision...



F 16 COMBAT PILOT
CINTA SPECTRUM 2.250 · CINTA AMSTRAD 2.250 · CINTA COMMODORE 2.250 · DISCO SPECTRUM 2.650 · DISCO AMSTRAD 2.650 · ATARI 4.995 · AMIGA 4.995 · PC 4.995
Amanece. Os reunis los pilotos en la sala de tripulaciones. Discutis los objetivos del dia, las tacticas, maniobras de combate... Una larga y dura jornada de vuelo y combate os espera...



F-19 STEALTH FIGHTER
CINTA SPECTRUM 2.850 · CINTA COMMODORE 2.850 · DISCO SPECTRUM 2.850 · ATARI 5.990 · AMIGA 5.990 · PC 5.990
El simulador del famoso avion invisible a los radar del que la U.S.A.F. no quiere hablar. Presentado en estuche de superlujo. Viene con potentes mapas y manuales de vuelo.



F-29 RETALIATOR
ATARI 3.990 · AMIGA 3.990 · PC 3.990
El cielo te espera: 2 aviones diferentes, 4 campos de batalla, docenas de misiones tacticas, bombardeos estrategicos, ataque desde tierra o portaviones, tiempo real, radar...

GAUNTLET 3
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250 · PC 2.250
La mitica Saga de GAUNTLET se cierra con este espectacular programa. Recorre los nuevos laberintos, ahora en 3D, con mas opciones de juego y variantes que antes.

GENGHIS KHAN
CINTA SPECTRUM 1.300 · CINTA AMSTRAD 1.300 · CINTA MSX 1.300 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.500
La perfecta combinacion entre arcade y estrategia. Inspirado en las conquistas del mas feroz, violento, cruel y despiadado guerrero e invasor de toda la historia.

GOLDEN AXE
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.850 · AMIGA 2.850
El ultimo hit de los recreativos de SEGA, ahora en ordenador. Lucha salvaje en tierras hostiles. Poderosos gigantes de 4 metros y bestias infernales arrasan tu poblado...

GREMLINS 2
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.250
¡¡ La nueva generacion ya esta aqui !! Topo te invita a continuar las aventuras de la pantalla en tu propia casa. Si no los frenas, acabaran dominando y destruyendo la ciudad.



NAVY SEALS
CINTA SPECTRUM 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250
Un arcade con una tremenda accion, basado en las heroicas misiones del comando mas elitista y mejor preparado del mundo: los U.S.NAVY SEALS. Comparte sus andanzas...



HEROES OF THE LANCE
CINTA SPECTRUM 1.350 · CINTA AMSTRAD 1.350 · CINTA COMMODORE 1.350 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 3.990 · AMIGA 3.990 · PC 3.990
Los famosos personajes y elementos del "Dragones y Mazmorras" en tu ordenador. Guia hasta 8 aventureros por las cuevas. Haz uso correcto de la magia, tesoros y criaturas.

HISTORIA INTERMINABLE 2
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.850 · AMIGA 2.850 · PC 2.850
¡¡ ANUNCIADO EN TELEVISION !! Juego de accion. Recorre los escenarios de FANTASIA y vive la magia del film, conviviendo con personajes de ficcion.



HMS COBRA
CINTA AMSTRAD 1.095 · DISCO AMSTRAD 1.995 · ATARI 1.995 · PC (solo para 5.25") 1.995
Flotas, cazas, el pacifico... todo reunido en este estrategico. Con un package gigante, que incluye mesa de operaciones con plotter, transportador de angulos, reglas, mapa estrat...

INDIANA, AV. GRAFICA
ATARI 5.490 · AMIGA 5.490 · PC 5.490
¿ Qué harias si fuesas Indiana ? esta es tu oportunidad de averiguarlo. Suplanta al heroe en esta compleja aventura conversacional en castellano y autoevalua tu capacidad de heroe.



JAI ALAI
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.850
Una explosiva version de pelota vasca. Con vision aerea y multitud de efectos y posibilidades sorprendentes. Con doble opcion: modo deportivo y modo arcade.

KICK OFF 2
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 3.495 · AMIGA 3.495 · PC 3.495
La version definitiva del futbol elegido por la critica... ¡ y por los usuarios ! Lo mejor, tanto para los que ya disfrutaron con el Kick Off 1, como para los que buscan el mejor juego de f.

PREDATOR 2
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250 · PC 2.250
La misteriosa bestia de muerte, el depredador ha vuelto... la caza continua. Enfrentate, llevando al policia Harrigan, al ser que ya aterrorizo a su equipo en la jungla.



DARKMAN
CINTA SPECTRUM 1.350 · DISCO SPECTRUM 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250
La conversion oficial de la intrigante pelicula. Descubre jugando quien es Darkman. La accion y la calidad garantizadas por el sello de calidad y prestigio de OCEAN.



MEGA PHOENIX
CINTA SPECTRUM 1.300 · CINTA AMSTRAD 1.300 · COMMODORE 4.500 · CINTA MSX 1.300 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI o AMIGA 2.500 · PC 2.500
La super clasica y demoniacamente adictiva maquina de Phoenix, revitalizada con una espectacular version de graficos espectaculares y que incluye nuevas opciones y mejoras.



LEMMINGS
ATARI 3.900 · AMIGA 3.900
El original y novisimo juego de la prestigiosa Psygnosis. Tu deberas guiar a los Lemmings y ayudarles en cada momento para que no mueran, por fases y diversos peligros.

MUNDIALES
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.850
El mejor juego del mundial de Italia. Vista superior del juego. Cambios tacticos. Faltas con barrera. Remates en plancha y chilena. Corners. Rasgos fisico-tecnicos del jugador.

NARC
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250
Nadie ha tenido agallas para hacerlo ...¡¡hasta ahora!! La mas violenta puesta en escena a traves de una planta de produccion de droga, defendida por tipos armados hasta los dientes.



NARCOPOLICE
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · COMMODORE 4.500 · MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 1.950 · DISCO AMSTRAD 1.950 · ATARI o AMIGA 2.500 · PC 2.500
En el siglo XXI, los policias teneis poderoso armamento... pero los narcotraficantes tambien. Destruye las plantas de elaboracion de la cocaina... si es que ellos te lo permiten.

NIGHTSHIFT
CINTA SPECTRUM 2.250 · CINTA AMSTRAD 2.250 · CINTA COMMODORE 2.250 · DISCO SPECTRUM 3.200 · DISCO AMSTRAD 3.200 · ATARI 3.990 · AMIGA 3.990 · PC 3.990
Inquietante juego de plataformas. Una fabrica de juguetes necesita personal para su turno de noche y tu eres el proximo que se presenta a la prueba. No sabes donde te has metido todavia...



NORTE Y SUR
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI o AMIGA 2.250 · PC 2.250
Juega con la historia con esta simulacion de estrategia de la guerra civil americana. Lleva al Norte o al Sur y decide si quieres tener esclavos. Desarrollado con una dinamica agil.



PICK AND PILE
CINTA SPECTRUM 1.300 · CINTA AMSTRAD 1.300 · CINTA COMMODORE 1.300 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.500 · AMIGA 2.500 · PC 2.500
No recomendado para cerebros delicados... Una autentica locura de reflejos y color. Haz filas de bolas de igual color, si no, se te llenara la pantalla. Lo ultimo en juegos de puzzle.



PAK DE CINE
CINTA SPECTRUM 1.750 · CINTA AMSTRAD 1.750 · CINTA COMMODORE 1.750 · CINTA MSX 1.750
Cuatro autenticos "numeros uno" de Hollywood recopilados para ti: BATMAN, ROBOCOP 1, GHOSTBUSTERS 2 y INDIANA JONES, LA ULTIMA CRUZADA.



PAK DRO DEL COMIC
CINTA SPECTRUM 1.500 · CINTA AMSTRAD 1.500 · CINTA MSX 1.500 · DISCO SPECTRUM 2.500 · DISCO AMSTRAD 2.500 · PC 3.900
Hay de todo en este pak: comic, arcade y aventura. Tiene: Mortadelo 2, Jabato, Cozumel, Cosmic Sheriff, Freddy hardest 2, Corsarios y Capitan Trueno.



PAK MULTISPORTS
CINTA SPECTRUM 1.500 · CINTA AMSTRAD 1.500 · CINTA MSX 1.500 · DISCO SPECTRUM 2.500 · DISCO AMSTRAD 2.500 · DISCO MSX 2.500 · PC 3.900
Si te va el hacer deporte... ¡este es tu pak! Con las 5 mejores simulaciones deportivas de Dinamic: Aspar(motos), Basket F.M., KungFu, Michel(futbol) y el Simulador de Tenis.

PAK PLATINUM
CINTA SPECTRUM 1.550 · CINTA AMSTRAD 1.550 · CINTA COMMODORE 1.550 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250
Los ultimos 4 bombazos de CAPCOM de los recreativos reunidos en un pak: STRIDER 1, GHOULS AND GHOSTS, FORGOTTEN WORLDS y BLACK TIGER.



PAK RED DYNAMITE
CINTA SPECTRUM 1.500 · CINTA AMSTRAD 1.500 · CINTA MSX 1.500 · DISCO SPECTRUM 2.500 · DISCO AMSTRAD 2.500 · PC 3.900
Dinamita tu micro con los 5 mejores juegos de Positive: MAMBO, RULER OF THE WORLD, AFRICAN TRAIL SIMULATOR, KUNG FU y MOUNTAIN BIKE.

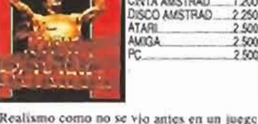
PAK SEGA MASTERMIX
CINTA SPECTRUM 1.750 · CINTA AMSTRAD 1.750 · CINTA COMMODORE 1.750 · DISCO SPECTRUM 2.950 · DISCO AMSTRAD 2.950
Cinco de los juegos de las maquinas de SEGA con mas accion: DYNAMITE DUX, TURBO OUT RUN, THUNDERBLADE, CRACK DOWN y SUPER WONDER BOY.



PAK TOP BY TOPO 2
CINTA SPECTRUM 1.550 · CINTA AMSTRAD 1.550 · CINTA MSX 1.550 · DISCO SPECTRUM 2.950 · DISCO AMSTRAD 2.950
Consigue los ultimos exitos de TOPO de golpe. Incluye: ICE BREAKER, RAM, MAD MIX GAME 2, PETROVIC BASKET y VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA.



PANG
CINTA SPECTRUM 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250
Rápido, adictivo, colorido... Si te gustan los juegos divertidos, lo tienes muy claro. Cuenta con variados decorados y hasta 50 niveles de dificultad progresiva para que no te aburras.



PANZA KICK BOXING
CINTA AMSTRAD 1.200 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.500 · AMIGA 2.500 · PC 2.500
Realismo como no se vio antes en un juego deportivo de golpes: 600 posiciones diferentes de sprites, digitalizaciones, 75 golpes... todo con una gran sencillez de manejo.



POLE 500 C.C.
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.850 · AMIGA 2.850 · PC 2.850
La experiencia de Angel Nieto ha permitido hacer el programa mas realista de motos: 16 circuitos, eleccion de gomas, clima variable, permite jugar a dos motos a la vez en pantalla.

POLI DIAZ
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.850
El Potro de Vallecas espera como un leon enjaulado el asalto al titulo mundial, pero antes debes prepararte con sparrings y defender el Europeo para llegar al gran combate.



PRINCE OF PERSIA
CINTA AMSTRAD 1.300 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.500 · AMIGA 2.500 · PC 2.500
Una aventura en el Lejano Oriente. Tienes que hacerte con la hija del sultan. Desarrolla una trama tipo pelicula, con los malos, romances y sorprendentes caracteristicas de realismo.



PRO TENNIS TOUR 2
ATARI 2.500 · AMIGA 2.500 · PC 2.500
Aun mas potente y con mejores graficos que su predecesor. Ademas incorpora opciones especiales que le hacen ser el mas potente tenis del mercado: dobles, tenistas femeninas...

REGRESO AL FUTURO 2
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250 · PC 2.250
Los momentos clave de la pelicula de Spielberg, en 5 fases de dinamismo a traves de diferentes tiempos. No te limites a ver a Michael J. Fox., ¡vive sus aventuras!



REGRESO AL FUTURO 3
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250 · PC 2.250
Las nuevas aventuras de Michael J. Fox te van a dejar sin aliento... La intriga se desarrolla en el Oeste, donde te espera la mas arriesgada accion de la trilogia.



PAK MEGA BOX
CINTA SPECTRUM 1.700 · CINTA AMSTRAD 1.700 · CINTA COMMODORE 1.700 · CINTA MSX 1.700 · DISCO SPECTRUM 2.500 · DISCO AMSTRAD 2.500 · ATARI o AMIGA 2.500 · PC 3.900
El pak de DINAMIC que incluye: NARCO [illegible]



ROBOCOP 2
CINTA SPECTRUM 1.350 · DISCO SPECTRUM 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250
El caos, se esta apoderando de Detroit, pero él ha vuelto, para proteger a los débiles y a los inocentes. Pero hay chusma que no parece estar muy de acuerdo con su justicia ¡rétales!



SAINT DRAGON
CINTA SPECTRUM 1.300 · CINTA COMMODORE 1.300 · CINTA AMSTRAD 1.300 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.500 · AMIGA 2.500
El más potente juego de naves con scroll realizado hasta la fecha. Buenísimos gráficos, scroll rápido y nítido, acción trepidante, gran sonido y FX, enemigos finales super-gigantes...

SECRETO DE LA ISLA DE LOS MONOS
ATARI 5.990 · AMIGA 5.990 · PC 5.990
La culminacion de la serie de aventuras por iconos en castellano de Lucasfilm. Vas a pasar mil peripecias y correr innumerables riesgos en un ambiente pirata y tropical.



SHADOW OF THE BEAST
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250
Atmosfera densa, creible. Seres y bestias nunca vistos. Elegido mejor juego del año para Amiga, ha logrado ser convertido increiblemente tambien para 8 bits.



SHADOW WARRIOR
CINTA SPECTRUM 975 · CINTA AMSTRAD 975 · CINTA COMMODORE 975 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250
El mas grande, espectacular y variado Coin-up de artes ninjas. Usa las tecnicas secretas del asesinato y los golpes mortales prohibidos de los Ninjitsu, instalados en Nueva York.

SITO PONS
CINTA SPECTRUM 1.295 · CINTA AMSTRAD 1.295 · CINTA MSX 1.295 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.850
Nuestro bicampeon mundial entra de lleno en la categoria reina de los 500 C.C. Hay gran competencia, los astros estadounidenses, los australianos...pero solo te vale la victoria.



GAZZA 2
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250
[illegible]



STAR CONTROL
CINTA SPECTRUM 1.500 · CINTA AMSTRAD 1.500 · CINTA COMMODORE 1.500 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · AMIGA 2.500 · PC 2.500
No parece cosa agradable el ser un esclavo de los marcianos, por eso deberas aliarte con otros planetas amenazados y coordinar la accion, para abatir la amenaza de las estrellas.



SUPER MONACO
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250
La espectacular Máquina de SEGA que ya habras admirado en los salones recreativos. Quema el asfalto del circuito urbano mas espectacular: el mitico Gran Premio de Monaco.



SUPER OFF ROAD
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA COMMODORE 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250
Las espectaculares carreras de los Moster Trucks y los Big Foot que arrastran a las masas en Estados Unidos. Con vista aerea del circuito entero, para que veas clara toda la carrera.

SWIV
CINTA SPECTRUM 1.300 · CINTA AMSTRAD 1.300 · CINTA COMMODORE 1.300 · CINTA MSX 1.300 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.500 · AMIGA 2.500
Sin duda, el juego de disparos mas logrado y espectacular del momento. Posibilidad de combatir dos vehiculos conjuntamente con una potencia de destruccion devastadora.



TEMPLOS SAGRADOS
CINTA SPECTRUM 1.500 · CINTA AMSTRAD 1.500 · CINTA COMMODORE 1.500 · CINTA MSX 1.500 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI o AMIGA 2.500 · PC 2.500
La segunda entrega de la trilogia de CI-U-TAN. Disfruta nuevas aventuras y emociones por las tierras de Mejico. Aventura conversacional en castellano.



TEST DRIVE 3
PC 2.506
Test Drive 3...la pasion... de pilotar los increibles prototipos reales de las marcas de automoviles que valen millones de dolares. Marcha atras, repeticion de accidentes, clima...

TOKI
CINTA SPECTRUM 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · ATARI 2.250 · AMIGA 2.250
Conversion de los arcades de OCEAN. Multitud de pantallas, gran colorido, divertida accion y todos los elementos para los fans de los juegos de plataformas, enemigos y saltos.



TORTUGAS NINJA
CINTA SPECTRUM 1.350 · CINTA AMSTRAD 1.350 · CINTA MSX 1.350 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · ATARI 2.850 · AMIGA 2.850 · PC 2.850
El juego oficial de las populares y carismaticas tortugas ninja que comen pizza y viven en las cloacas. Lucha con las diferentes armas de cada personaje ante unos tipejos.



TRIVIAL PURSUIT
CINTA SPECTRUM 1.995 · CINTA AMSTRAD 1.995 · CINTA COMMODORE 1.995 · CINTA MSX 1.995 · DISCO AMSTRAD 2.750 · ATARI 2.750 · AMIGA 2.750 · PC 2.750
Demuestrale a tu ordenador que estas empollado en el mas famoso y difundido juego de preguntas. Con 3.000 preguntas en castellano. Pueden jugar de 1 a 4 jugadores.



ARACNOFOBIA
ATARI 2.595 · AMIGA 2.595 · PC 2.595
Si tedan asco las arañas, escoge otro juego. La mas repugnante pelicula de Spielberg, convertida en una aventura de estrategia y accion. Con infinidad de sorpresas...

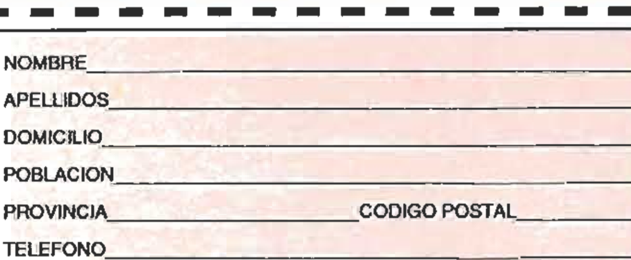


ZONA 0
CINTA SPECTRUM 1.200 · CINTA AMSTRAD 1.200 · CINTA MSX 1.200 · DISCO SPECTRUM 2.250 · DISCO AMSTRAD 2.250 · PC 2.850
Basado en las escenas de accion de motos de la pelicula TRON. Conduces una moto-nave, en una persecucion en la cual solo uno sobrevive y los demas mueren. Accion total.

MICRO CLUB
Dos juegos para Amstrad CPC en disco por 1.900
batman + robocop · cabal + operation wolf · tiger road + street fighter · dragonninja + op. thunderbolt · renegade + target renegade · out run + road blasters · flying shark + galaxy force · bubble bobble + s. wonderboy · new zeland s. + rainbow island · crazy cars + supersprint · arkanoid 1 + arkanoid 2 · gauntlet 1 + gauntlet 2 · chase h.q. + wec le mans · thunderblade + 1943 · rightrider + vigilante · indiana 1 + indiana 2 · green beret + combat school · hypersports + match day 2 · starwars + retorno del jedi



PC Hits
Juegos para PC a 1.200 pesetas
STARDUST · TIGER ROAD · E MOTION · PLATOON · OUT RUN · ROBOCOP · ARKANOID · GAUNTLET · RAMPAGE · ABADIA DEL CRIMEN · MISION IMPOSIBLE 2 · LIGHT CORRIDOR · LEADERBOARD GOLF · CHAMPION GOLF · INDIANA JONES · ERBE ITALIA 90 · THUNDERBLADE · BARBARIAN

Si aun no eres telecliente, no te preocupes,  con el primer pedido te enviaremos la tarjeta de TELEJUEGOS con tu nombre.

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deseo recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR
☐ CINTA SPECTRUM ☐ DISCO SPECTRUM
☐ CINTA AMSTRAD ☐ DISCO AMSTRAD CPC 6128
☐ CINTA COMMODORE
☐ CINTA MSX ☐ DISCO MSX
☐ ATARI ST ☐ PC DE 5.25
☐ AMIGA ☐ PC DE 3.5
MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieran recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

YOGI'S GREAT ESCAPE — ATARI

```
1    '*************************
2    '*     CARGADOR PARA:     *
3    '*   YOGI'S GREAT ESCAPE  *
4    '*    PARA MICROMANIA     *
5    '*   POR MARC STEADMAN    *
6    '*************************
10   FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20   FOR N=3E5 TO 3E5+228 STEP 2: READ A$
30   A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
40   IF S<>&H142FF8 THEN ? "DATAS MAL":END
50   ? "PREPARA UN DISCO ":A$=INPUT$(1)
60   BSAVE"POKEYOGI.PRG",3E5,N-3E5:?"Ok."
70   A$=INPUT$(1)
100  DATA 601A,0000,00C0,0000,0000,0000,0000,0000
110  DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,3F3C,0020
120  DATA 4E41,4879,0000,0092,3F3C,0009,4E41,5C8F
130  DATA 3F3C,0007,4E41,548F,3F3C,0003,42A7,3F3C
140  DATA 0002,3F3C,0000,42A7,2F3C,0007,0000,3F3C
150  DATA 0008,4E4E,DFFC,0000,0014,207C,0000,005A
160  DATA 227C,0000,4000,303C,0040,22D8,51C8,FFFC
170  DATA 4EF9,0000,4000,47FA,0010,33FC,4ED3,0007
180  DATA 004E,4EF9,0007,0000,33FC,4E75,0007,CC7C
190  DATA 203C,4E71,4E71,23C0,0007,7744,23C0,0007
200  DATA 775E,23C0,0007,7774,4EF9,0007,6000,2A1B
210  DATA 451B,7750,4F4E,2045,4C20,4449,5343,4F20
220  DATA 4F52,4947,494E,414C,2059,2050,554C,5341
230  DATA 2055,4E41,2054,4543,4C41,0090,0000,0008
240  DATA 3800,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

LINE OF FIRE — SPECTRUM

```
  1 REM **********************
  2 REM * Antonio Dos Santos *
  3 REM *  / Jose Dos Santos *
  4 REM *Cargador Spectrum 48K*
  5 REM *     LINE OF FIRE   *
  6 REM * MADRID Diciembre-90 *
  7 REM **********************
  10 INK 1: PAPER 6: BORDER 5: C
LEAR 40959
  20 PRINT ''"Cargador LINE OF F
IRES Spectrum"''"Antonio/Jose Dos
 Santos 1990"''
  30 INPUT "Quieres vidas infini
tas?(s/n):";a$
  40 INPUT "Quieres granadas inf
initas?(s/n):";b$
  50 INPUT "Dime en que nivel qu
ieres acabar: (1-8) ";n: IF n<1
OR n>8 THEN GO TO 50
  60 LET s=0: RESTORE : FOR f=61
960 TO 61998: READ a: POKE f,a:
LET s=s+a: NEXT f: IF s<>3924 TH
EN PRINT "ERROR EN DATAS !!!": S
TOP
  70 IF a$="n" OR a$="N" THEN PO
KE 61963,0: POKE 61966,0
  72 IF b$="n" OR b$="N" THEN PO
KE 61969,0: POKE 61972,0
  75 POKE 61974,n+1
  82 PRINT "Carga el juego origi
nal desde elprincipio..."
  85 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : POKE 61489,8: POKE 61490,242
  90 RANDOMIZE USR 61440
 100 DATA 175,50,202,158,50,18,1
59,50,221,167,50,222,167,62,9,50
,21,152,33,40,242,17,60,158,1
 110 DATA 7,0,237,176,195,88,151
,65,78,84,79,78,73,79
```

DRAGON BREED — AMIGA

```
REM ************************************************************************
REM * CARGADOR 'DRAGON BREED' (AMIGA) - TONI & FRANCESC VERDU / Ene-1991 *
REM ************************************************************************
DIM C%(91):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6002
FOR I=0 TO 90:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>22231275& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-6)";N:IF N>0 AND N<7 THEN C%(74)=N
INPUT "VIDAS INFINITAS (S-N)";V$:IF FNU THEN C%(67)=V
INPUT "CREDITOS INFINITOS (S-N)";V$:IF FNU THEN C%(69)=V
INPUT "TIEMPO ILIMITADO (S-N)";V$:IF FNU THEN C%(71)=V
INPUT "INMUNIDAD (S-N)";V$:IF FNU THEN C%(79)=V+16
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'DRAGON BREED' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43FB,300,2D49,2E,303C,78,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,660C,217C,4EF8,32E
DATA 64,4EE8,C,4E75,4EAE,4,23FC,0,33E,7,15A,4E75,41F9,2,3000,103C,4A,1140
DATA C184,1140,C2E8,1140,4A90,323C,1,3141,7286,3141,BDF8,117C,C,C8C9,317C
DATA 4E75,C0D0,217C,42AE,A6,C0D4,4EE8,A2B0
```

CASTLE MASTER — PC

```
10 ' -------------------------------------------------------
20 ' Cargador de CASTLE MASTER -CGA- por Jesus Prez Sicilia
30 ' -------------------------------------------------------
40 '
50 NB = 80: NL = NB / 20: A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
60 COLOR 6, 0, 0: CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 DIR = 0: DEF SEG = &H9000: OFFSET = 0
90 FOR W1 = 1 TO NL
100 CHECKSUM = 0: Z = 1: READ L$, SUMA
110 FOR W2 = 1 TO 39 STEP 2
120 B1$ = MID$ (L$,Z,1): B2$ = MID$ (L$,Z+1,1): Z = Z + 2
130 A1 = ASC(B1$): A2 = ASC(B2$)
140 NIB1 = A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2 = A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
150 BYTE = NIB1 * 16 + NIB2: CHECKSUM = CHECKSUM + BYTE: POKE DIR, BYTE: DIR = D
IR + 1
160 NEXT W2
170 IF CHECKSUM <> SUMA THEN CLS: LOCATE 12, 29: PRINT "ERROR EN LINEA DATA ": W
1: LOCATE 22, 1: STOP
180 NEXT W1
190 CLS: LIN = 7
200 DI1 = &H11: DI2 = &H21
210 B1 = 2
220 LOCATE 1, 25: COLOR 7: PRINT "Cargador   CASTLE MASTER -CGA-": COLOR 6
230 LOCATE 3, 21: COLOR 2: PRINT "(C) Jesús Prez Sicilia  Almeria 1990": COLOR
6
240 LOCATE  9, 19: PRINT "¿ Fuerza infinita (s/n) ? ............ S"
250 GOSUB 340
260 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN Y$ = "N" ELSE B1 = 0: Y$ = "S"
270 GOSUB 360
280 LOCATE 20, 23: COLOR 0,3: PRINT " Pulsa <Intro> si es correcto ": COLOR 6,
0: X$ = INPUT$(1): IF X$ <> CHR$(13) THEN 190
290 POKE DI1,B1: POKE DI2,B1
300 CLS: LOCATE 12, 1: PRINT "Introduce el disco 2 de CASTLE MASTER sin protecci
ón contra escritura": CHR$(13): "en la unidad A: y pulsa una tecla...": X$ = INP
UT$(1)
310 CALL OFFSET
320 PRINT: PRINT: PRINT "El juego ya está modificado. Para jugar teclea '
CASTLE' y pulsa <INTRO> ...": PRINT: PRINT
330 SYSTEM
340 LIN = LIN + 2: Y$ = "s": LOCATE LIN, 60: COLOR 4: PRINT CHR$(17): COLOR 6: X
$ = INPUT$(1)
350 RETURN
360 LOCATE LIN, 58: PRINT Y$:"  "
370 RETURN
380 '
390 DATA "551E8CC88ED8BA370052E81C00C6067000005AE8", 2034
400 DATA "1A00BA3A0052E80C00C6067601005AE80A001F5D", 1375
410 DATA "CBE80B00CD259DC3E80400CD269DC3B800928ED8", 2559
420 DATA "28C0B9010029DBC3000000000000000000000000", 0873
```


Skull & Crossbones™
Es hora de
demostrar tu hombría
en una sangrienta batalla a muerte con
el Brujo Diabólico y sus hombres. Carga el
Jolly Roger y parte hacia extrañas y exóticas tierras con
tus viejos camaradas Red Dog y One Eye. Puede que sean
tus compañeros, pero no confíes en ellos... pronto surgirán
discrepancias sobre quién debe llevarse lo que robéis.
¡Una lucha hasta el final para conseguir comida, bebida,
tesoros y venganza!
Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, ATARI Y PC
TENGEN
DOMARK
DRO SOFT
Moratín 52, 4º drcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64
DRO SOFT

SWIV — AMIGA

```
REM ***********************************************************************
REM *       CARGADOR 'SWIV' (AMIGA) - TONI & FRANCESC VERDU / May-1991     *
REM ***********************************************************************
DIM C%(108):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6006
FOR I=0 TO 107:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>50231157& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$: IF FNU THEN C%(93)=V
INPUT "CREDITOS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(97)=V-4
INPUT "MAXIMA POTENCIA DE DISPARO (S/N) ";V$: IF FNU THEN C%(102)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'SWIV' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43F8,100,2D49,2E,303C,9A,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,661C,4A79,0,13E
DATA 6600,14,5279,0,13E,217C,4EF8,140,4C,4EE8,C,4E75,0,2F08,4EA8,126,205F
DATA 5228,1DE,5328,1E2,8E8,7,1E4,23FC,0,16A,0,80,317C,4E40,768,4EE8,74,2F48
DATA 2,21FC,4EB8,178,3BA,4E73,303C,FFF4,31C0,44C8,31C0,457C,31C0,1986,203C,8
DATA 5,21C0,44E6,21C0,459A,4EF8,66C
```

CHUCK ROCK — AMIGA








```
REM Cargador 'Chuck Rock'
REM Pedro Josè Rodriguez 28-4-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>991703& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(88)=&H6006
INPUT"Energia infinita";a$:IF FNn THEN c%(92)=&H6016
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,0000,45FA,00C8,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0010,397C,4EF9,0056,2948
DATA 0058,4EEC,000C,41FA,000C,2748,1DC4,2A78,0008,4ED3,41FA,000E,23C8,0006
DATA 13A2,4EF9,0006,0000,33FC,6008,0000,9FB2,31FC,600E,45F6,31FC,4E75,4618
DATA 31FC,600E,4664,31FC,6004,4686,4EF8,1000,*
```

PRINCE OF PERSIA — AMIGA

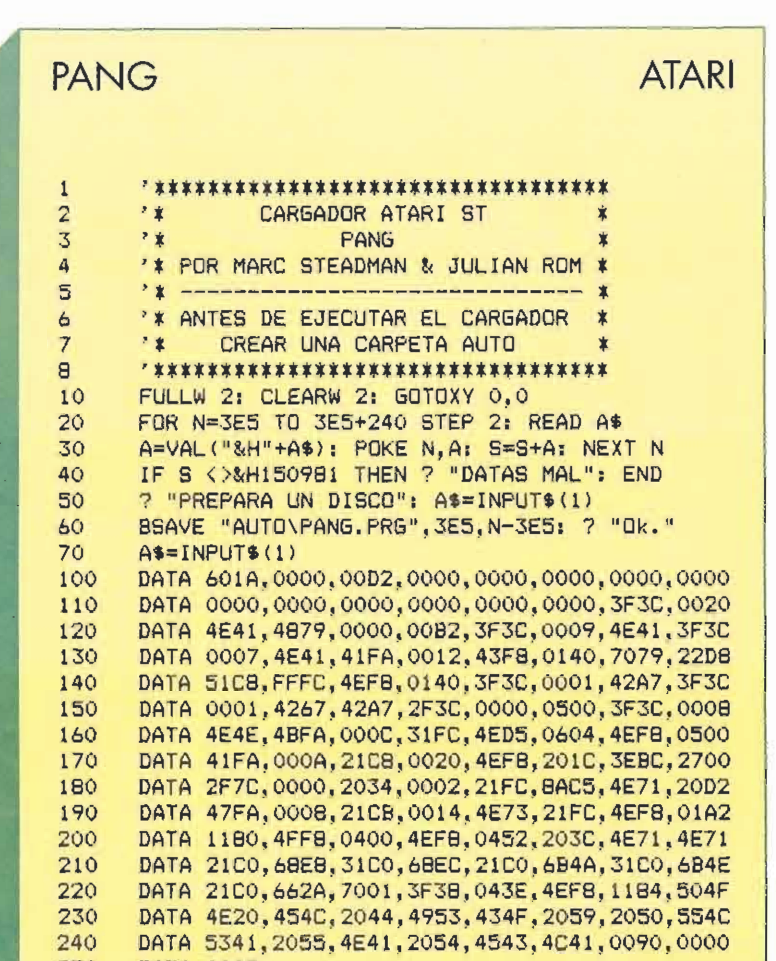
```
REM ***********************************************************************
REM * CARGADOR 'PRINCE OF PERSIA' (AMIGA) - TONI & FRANCESC VERDU / Abr-1991 *
REM ***********************************************************************
DIM C%(82):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6006
FOR I=0 TO 81:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>18373588& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-14)";N: IF (N>=1) AND (N<=14) THEN C%(64)=N
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)";V$: IF FNU THEN C%(74)=V+2
IF NOT FNU THEN PRINT "(USA CTRL-A PARA ESCAPAR DE SITUACIONES SIN SALIDA)"
INPUT "TIEMPO ILIMITADO (S/N)";V$: IF FNU THEN C%(70)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'PRINCE OF PERSIA' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43F8,300,2D49,2E,303C,66,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,660C,217C,0,32E
DATA 228,4EE8,C,4E75,23FC,0,33E,7,EA30,4EF9,7,E986,23FC,33FC,1,1,8F44,54B9,1
DATA 8F48,33FC,4AB9,1,225C,23FC,4280,6002,0,C60A,4EF9,1,F65E
```

EXTREME — SPECTRUM

```
  10 REM Cargador 'Extreme'
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-91
  30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 49999: POKE 23417,84: LOAD "
"CODE 50000: CLS : DIM a$(1)
  40 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF FN n() THEN POKE 50
119,0
  50 INPUT "Armamento infinito?
"; LINE a$: IF FN n() THEN FOR n
=50120 TO 50139: POKE n,0: NEXT
n
  60 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF FN n() THEN POKE 501
43,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": FOR n=1 TO 150: NEXT
n: INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
  80 RANDOMIZE USR 50000
```

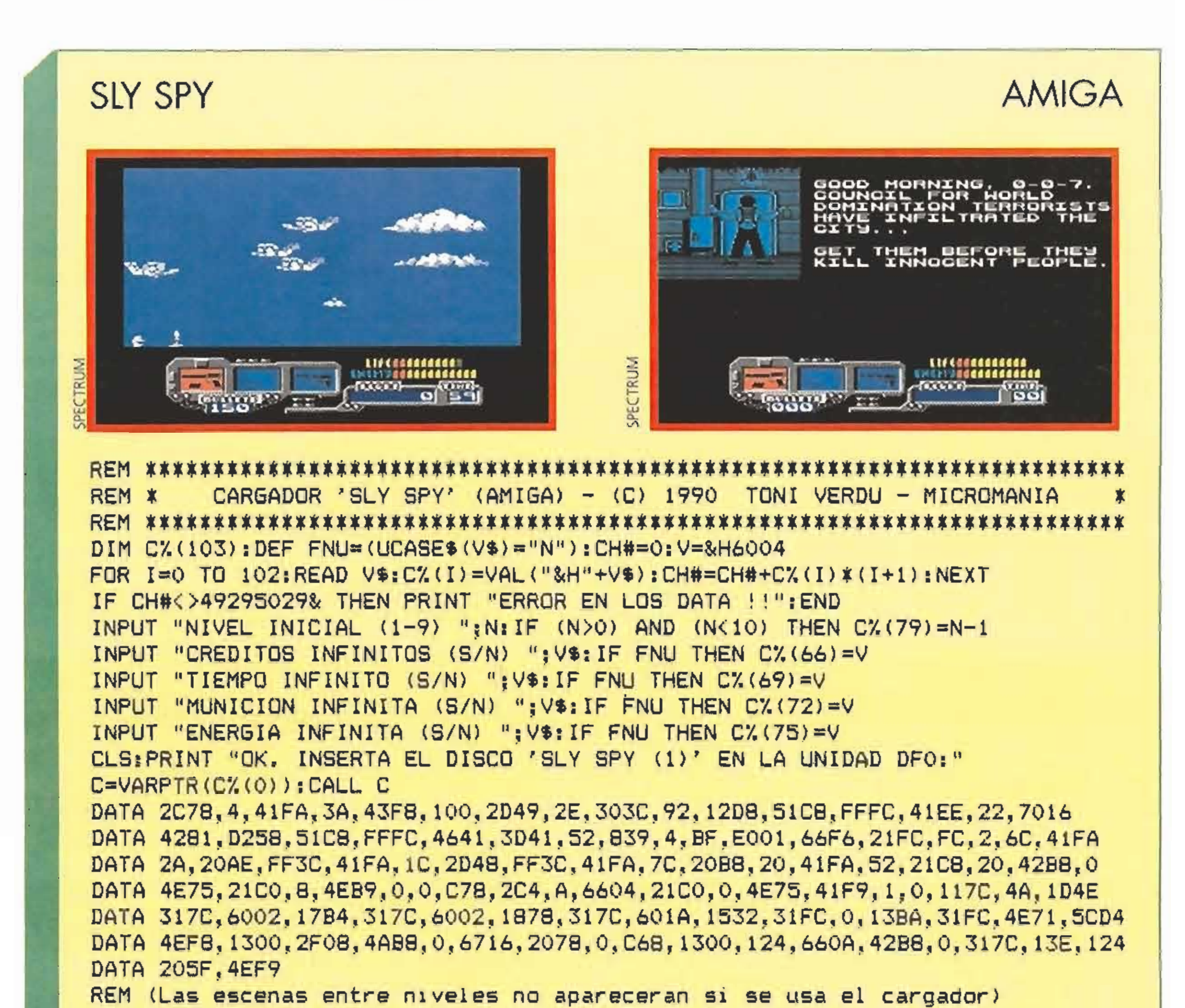
ZONA 0 — SPECTRUM

```
   1 REM ***********************
   2 REM * Antonio Dos Santos  *
   3 REM * Cargador  Spectrum  *
   4 REM *       ZONA  0       *
   5 REM *   MADRID   1/5/91   *
   6 REM ***********************
  10 POKE 23658,1: BORDER 5: PAP
ER 6: CLEAR : PRINT '''Cargador
ZONA 0"''"Antonio Dos Santos  1/
5/91"
  20 LET s=0: FOR f=23296 TO 233
43: READ a: POKE f,a: LET s=s+a:
 NEXT f: IF s<>5212 THEN PRINT "
ERROR EN DATAS!": STOP
  30 INPUT "Quieres vidas infini
tas? (s/n):";a$: IF a$(1)="n" TH
EN POKE 23299,0: INPUT "Cuantas
vidas quieres? (1-255):";v: POKE
 23301,v
  35 INPUT "Quieres tener inmuni
dad total,y no caerte al vacio?
(s/n):";a$: IF a$(1)="n" THEN PO
KE 23309,0
  40 INPUT "Quieres que al morir
 pases de    fase? (s/n):";a$: IF
 a$(1)="n" THEN POKE 23312,0
  50 INPUT "Quieres jugar sin so
nido? (s/n):";a$: IF a$(1)="n" T
HEN POKE 23315,0
  85 PRINT '"Inserta el juego or
iginal.": LOAD ""CODE 65024
  90 POKE 65094,195: POKE 65095,
0: POKE 65096,91: RANDOMIZE USR
65024
 100 DATA 175,50,191,133,62,4,50
,103,121,62,201,50,241,122,50,16
5,133,50,25,154,33,41,91,17,204
 110 DATA 169,1,7,0,237,176,58,1
82,91,183,202,96,96,195,73,254,6
5,78,84,79,78,73,207
```



PANG — ATARI

```
1     '***********************************
2     '*        CARGADOR ATARI ST        *
3     '*              PANG               *
4     '* POR MARC STEADMAN & JULIAN ROM *
5     '* ------------------------------ *
6     '* ANTES DE EJECUTAR EL CARGADOR  *
7     '*    CREAR UNA CARPETA AUTO       *
8     '***********************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    FOR N=3E5 TO 3E5+240 STEP 2: READ A$
30    A=VAL("&H"+A$): POKE N,A: S=S+A: NEXT N
40    IF S <>&H150981 THEN ? "DATAS MAL": END
50    ? "PREPARA UN DISCO": A$=INPUT$(1)
60    BSAVE "AUTO\PANG.PRG",3E5,N-3E5: ? "Ok."
70    A$=INPUT$(1)
100   DATA 601A,0000,00D2,0000,0000,0000,0000,0000
110   DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,3F3C,0020
120   DATA 4E41,4879,0000,00B2,3F3C,0009,4E41,3F3C
130   DATA 0007,4E41,41FA,0012,43F8,0140,7079,22D8
140   DATA 51C8,FFFC,4EF8,0140,3F3C,0001,42A7,3F3C
150   DATA 0001,4267,42A7,2F3C,0000,0500,3F3C,0008
160   DATA 4E4E,4BFA,000C,31FC,4ED5,0604,4EF8,0500
170   DATA 41FA,000A,21C8,0020,4EF8,201C,3EBC,2700
180   DATA 2F7C,0000,2034,0002,21FC,8AC5,4E71,20D2
190   DATA 47FA,0008,21CB,0014,4E73,21FC,4EF8,01A2
200   DATA 1180,4FF8,0400,4EF8,0452,203C,4E71,4E71
210   DATA 21C0,68E8,31C0,68EC,21C0,6B4A,31C0,6B4E
220   DATA 21C0,662A,7001,3F38,043E,4EF8,1184,504F
230   DATA 4E20,454C,2044,4953,434F,2059,2050,554C
240   DATA 5341,2055,4E41,2054,4543,4C41,0090,0000
250   DATA 0008
```



SLY SPY — AMIGA

```
REM **********************************************************************
REM *    CARGADOR 'SLY SPY' (AMIGA) - (C) 1990  TONI VERDU - MICROMANIA    *
REM **********************************************************************
DIM C%(103):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 102:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>49295029& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-9) ";N:IF (N>0) AND (N<10) THEN C%(79)=N-1
INPUT "CREDITOS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(66)=V
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(69)=V
INPUT "MUNICION INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(72)=V
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(75)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'SLY SPY (1)' EN LA UNIDAD DFO:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F8,100,2D49,2E,303C,92,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7016
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,6C,41FA
DATA 2A,20AE,FF3C,41FA,1C,2D48,FF3C,41FA,7C,20B8,20,41FA,52,21C8,20,42B8,0
DATA 4E75,21C0,8,4EB9,0,0,C78,2C4,A,6604,21C0,0,4E75,41F9,1,0,117C,4A,1D4E
DATA 317C,6002,17B4,317C,6002,1878,317C,601A,1532,31FC,0,13BA,31FC,4E71,5CD4
DATA 4EF8,1300,2F08,4AB8,0,6716,2078,0,C68,1300,124,660A,42B8,0,317C,13E,124
DATA 205F,4EF9
REM (Las escenas entre niveles no apareceran si se usa el cargador)
```

LA ESPIA QUE ME AMO — ATARI

```
1      '*********************************
2      '*       CARGADOR ATARI ST       *
3      '*      THE SPY WHO LOVED ME     *
4      '* BY MARC STEADMAN & JULIAN ROM *
5      '*********************************
10     FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20     FOR N=3E5 TO 3E5+222 STEP 2:READ A$
30     A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
40     IF S<>&H12B7F5 THEN ? "DATAS MAL":END
50     ? "PREPARA UN DISCO":A$=INPUT$(1)
60     BSAVE"BOND.PRG",3E5,N-3E5:?"Ok."
70     A$=INPUT$(1)
100    DATA 601A,0000,00B2,0000,0000,0000,0000,0000
110    DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D
120    DATA 0004,202D,000C,D0AD,0014,D0AD,001C,0680
130    DATA 0000,0200,2200,D28D,0681,FFFF,FFFE,2E41
140    DATA 2F00,2F0D,3F3C,0000,3F3C,004A,4E41,4879
150    DATA 0000,0089,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007,4E41
160    DATA 4FEF,0014,4879,0000,007C,4879,0000,007C
170    DATA 4879,0000,0080,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41
180    DATA DFFC,0000,0010,0680,0000,0008,2A40,2C55
190    DATA 3D7C,4E75,1528,4ED6,0000,4E71,4155,544F
200    DATA 5C2A,2E2A,0050,4F4E,2045,4C20,4449,5343
210    DATA 4F20,4F52,4947,494E,414C,2059,2050,554C
220    DATA 5341,2055,4E41,2054,4543,4C41,0090,0000
230    DATA 0034,1606,0600,0000,0000,0000,0000,0000
```

MEGA PHOENIX — SPECTRUM

```
   1 REM ***********************
   2 REM * Antonio Dos Santos  *
   3 REM *Cargador Spectrum 48K*
   4 REM *     MEGA  PHOENIX   *
   5 REM *   MADRID    25/4/91 *
   6 REM ***********************
  10 CLEAR 28999: PRINT '"Cargad
or MEGA PHOENIX"'"Antonio Dos Sa
ntos 25/4/91"''"Este cargador te
 proporciona VI-DAS INFINITAS y
ESCUDO RAPIDO.  Inserta el juego
."
  20 LOAD ""CODE 29e3: FOR f=290
35 TO 29049: READ a: POKE f,a: N
EXT f: RANDOMIZE USR 29e3
  30 DATA 62,201,50,81,163,175,5
0,26,178,195,57,129,65,68,83
```

RESCATE EN EL GOLFO — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL RESCATE EN EL GOLFO (PC,TODAS VERSIONES)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 '******** LA CLAVE ES JAQUEMATE ********
40 CLS:KEY OFF:DIM D%(400)
50 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 80
60 P=P+1:D%(P)=C
70 GOTO 50
80 IF S<>24842 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
90 PRINT "   INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR
Y PULSA UNA TECLA"
100 IF INKEY$="" THEN 100
110 OPEN "R",#1,"cgolfo.com",1
120 FIELD #1,1 AS A$
130 FOR T=1 TO 311:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
140 PRINT:PRINT "    CREADO EL FICHERO CGOLFO.COM, CARGALO ANTES DEL
RESCATE EN EL GOLFO Y CONSEGUIRAS VIDAS INFINITAS EN TODAS LAS FASES."
150 END
160 DATA 014,031,184,016,053,205,033,137,030,012,002,140,006,014,002
,184,000,112
170 DATA 142,192,190,123,001,191,000,253,185,128,000,243,165,184,016
,037,186,000
180 DATA 112,142,218,186,000,253,205,033,014,031,180,009,186,059,001
,205,033,180
190 DATA 008,205,033,205,025,073,078,083,069,082,084,065,032,069,076
,032,068,073
200 DATA 083,067,079,032,069,078,032,076,065,032,085,078,073,068,065
,068,032,065
210 DATA 058,032,089,032,080,085,076,083,065,032,085,078,065,032,084
,069,067,076
220 DATA 065,046,010,013,040,067,041,032,074,046,083,046,070,046,036
,046,137,030
230 DATA 016,002,046,163,018,002,088,091,083,080,030,142,219,129,062
,216,048,162
240 DATA 006,117,025,199,006,216,048,144,144,198,006,218,048,144,199
,006,189,048
250 DATA 144,144,198,006,191,048,144,235,086,144,129,062,017,050,162
,025,117,025
260 DATA 199,006,017,050,144,144,198,006,019,050,144,199,006,044,050
,144,144,198
270 DATA 006,046,050,144,235,053,144,129,062,191,053,254,200,117,014
,199,006,193
280 DATA 053,144,144,198,006,195,053,144,235,031,144,129,062,229,055
,162,205,117
290 DATA 022,199,006,229,055,144,144,198,006,231,055,144,199,006,000
,056,144,144
300 DATA 198,006,002,056,144,031,046,161,018,002,046,139,030,016,002
,234,000,000
310 DATA 000,000,000,000,000,000,-1
```

AUTOCRASH — SPECTRUM

```
   1 REM ***********************
   2 REM * Antonio Dos Santos  *
   3 REM *  Cargador Spectrum  *
   4 REM *      AUTOCRASH      *
   5 REM *   MADRID    20/4/91 *
   6 REM ***********************
  10 PRINT '"Cargador AUTOCRASH"
''"Antonio Dos Santos 20/4/91"
  20 PRINT ''''"Carga el juego or
iginal desde elprincipio para ju
gar con VIDAS  INFINITAS."'
  30 FOR F=23296 TO 23306: READ
A: POKE F,A: NEXT F
  40 LOAD ""CODE 51850: POKE 520
09,0: POKE 52010,91: RANDOMIZE U
SR 51850
 100 DATA 205,86,5,175,50,136,23
9,201,65,68,83
```

HAMMERFIST — AMIGA

```
REM ***********************************************************************
REM *   CARGADOR 'HAMMERFIST' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA   *
REM ***********************************************************************
DIM C%(109):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6002
FOR I=0 TO 108:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>33500038& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "PARTE INICIAL (1/2) ";P:IF P=1 THEN C%(77)=V
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(101)=V+8
INPUT "ARMAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(95)=V+4
INPUT "MASTER SIEMPRE INACTIVO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(99)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'HAMMERFIST' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43FB,C0,2D49,2E,303C,9A,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7016,428B
DATA D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E,216E
DATA FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,6618,317C,7,76,317C,7
DATA 3F8,217C,0,FA,3EC,4EE8,C,4E75,33FC,108,6,E8FA,4EF9,6,E5BA,42B8,4,31FC
DATA 13E,1A32,21FC,0,122,E90,4EF8,E6A,4EF8,404,33FC,130,6,81E2,4EF9,6,8000
DATA 31FC,1AB2,158,31FC,13E,1A26,60E0,21FC,40,40,4D2,4278,4EC,31FC,96,4E2
DATA 31FC,96,4E6,4EF8,1ABE
```

¿Qué tiene miles de programas, funciona con cartucho, disco o cassette, guarda todo en su memoria, se pone de todos los colores, ayuda a jugar, aprender y ahora puede transformarse en televisor?



Los CPC Plus de Amstrad.

Hasta el 15 de junio, con cada CPC Plus de Amstrad te damos de regalo un convertidor de televisión. Así, el monitor se transforma en un televisor para que puedas ver tus programas favoritos cuando tú quieras.
Tu tele y tu ordenador juntos desde 39.900* ptas. ¡increíble!... ¿verdad?
Por ese precio... creo que deberías pillar alguno, colega.

* Precio final recomendado, IVA incluido.





Características CPC Plus de Amstrad:

- 128 Kb (CPC 6128 Plus) y 64 Kb (CPC 464 Plus) de memoria Ram.
- Circuito generador de sonido en stereo.
- Incluye unidad para cassette y cartucho (CPC 464 Plus) o unidad para discos de 3" y cartucho (CPC 6128 Plus).
- Paleta de 4.096 colores.
- Monitores monocromo o color.
- Joystick analógico para juegos.



Para más información  900-10 00 52

CHIPS CHALLENGE — COMMODORE

```
1 REM*********************************
2 REM*                               *
3 REM*  CHIPS CHALLENGE   C-64       *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  02-04-91 *
5 REM*                               *
6 REM*********************************
7 POKE53281.1:POKE53280.1:POKE646.5:PRIN
TCHR$(147)
8 FORN=272TO316:READA:POKEN.A:S=S+A:NEXT
9 IFS<>05097THENPRINT"ERROR EN  DATAS":E
ND
10 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$:IFA$=
"N"THENPOKE303.44
11 INPUT"PUERTAS SIEMPRE ABIERTAS (S/N)"
:A$:IFA$="N"THENPOKE308.44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
13 POKE53280.PEEK(162):GETA$:IFA$=""THEN
13
14 POKE816.16:POKE817.1:POKE2050.0:LOAD
15 DATA32.165.244.169.24.141.208.8.169.5
7.141.209.8.76.16.8.169
16 DATA45.141.207.157.169.1.141.208.157.
76.0.156.169.173.141.244.109
17 DATA169.165.141.101.48.76.0.34.74.68.
83
```

ZONA 0 — AMSTRAD





```
10 CARGADOR PARA ZONA 0 VERSION ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta  realizado por C.H.A.B
 para "Micromania"
30 MODE 1:INK 0.0:BORDER 0:LOCATE 15.1:P
RINT"STAR BOWLS":FOR X=&100 TO &107:READ
 A$:A=VAL("&"+a$):POKE X.A:CHECK=CHECK+A
:NEXT
40 IF CHECK<>726 THEN SOUND 1.1000.50.15
:PRINT"-VALORES ERRONEOS EN LAS DATAS .
PON LOS CORRECTOS.":END
50 LOCATE 13.12:PRINT"Ya tienes POKES":O
PENOUT "P":MEMORY &3FF:CLOSEOUT:LOCATE 1
.24:PRINT "INSERTA CINTA ORIGINAL Y PULS
A UNA TECLA":CALL &BB18:CALL &BD37:LOAD
"!L1".&400:POKE &424.&0:POKE &425.&1:CAL
L &400
60 DATA 21.47.5C.36.00.C3.EC.2D
```

CARGADORES

LOOPZ — SPECTRUM

```
  10 REM Cargador Loopz
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-91
  30 DEF FN s()=(a$="s" OR a$="S
"): PAPER 0: INK 7:: BORDER 0: C
LEAR 26399: DIM a$(1): DIM a(2)
  40 PRINT "Notas:"''"La opcion
de tiempo infinito"''"solo tiene
verdadera utilidad"''"en el juego
 C"''"Las claves para el juego C
 son"''"EASY,CUTE,ARTY,FOXY,CRAS,
WHET,"''"POLL,ZUIS y EMMA"
  50 INPUT "Vidas infinitas? ":
LINE a$: LET a(1)=FN s()
  60 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: LET a(2)=FN s()
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23417,84: POKE 23624,0: CLS
  80 POKE 23734,111: LOAD ""CODE
 : RANDOMIZE USR 27000: LOAD ""C
ODE : POKE 23734,244
  90 IF a(1) THEN POKE 28408,167
: POKE 28409,0: POKE 28410,0
 100 IF a(2) THEN POKE 28373,0
 110 RANDOMIZE USR 26400
```









EXTERMINATOR — SPECTRUM

```
  10 REM Cargador Exterminator
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-91
  30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 24999: DIM a$(1)
  40 LET sum=0: FOR n=25000 TO 2
5030: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>3611 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
  50 INPUT "Inmunidad? "; LINE a
$: IF FN n() THEN POKE 25020,0
  60 INPUT "Creditos infinitos?
"; LINE a$: IF FN n() THEN POKE
25023,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
  80 LOAD ""SCREEN$ : PRINT AT 0
,0: LOAD ""CODE 25088: RANDOMIZE
 USR 25000
  90 DATA 33,177,97,34,39,146,19
5,8,146,243,1,253,127,62,16,237,
121,175,50,62,244,50,94,203,62,2
3,237,121,195,0,160
```

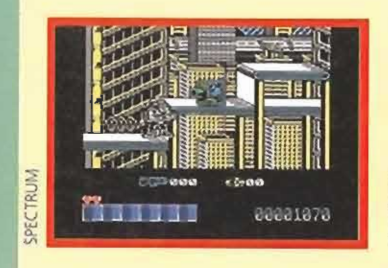








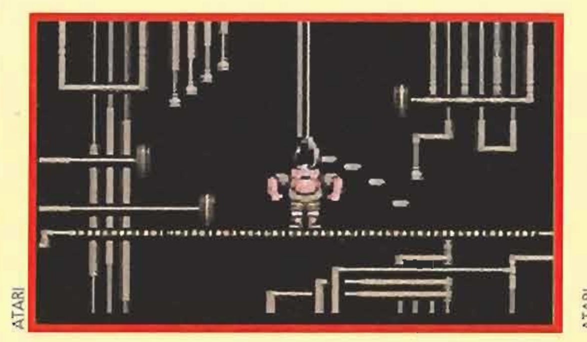
MIDNIGHT RESISTANCE — AMSTRAD






```
10 REM C.H.A.B. PARA MICROMANIA
30 MODE 1:BORDER 0:FOR X=&4FFF TO &5033:
READ A$:A=VAL("&"+A$):CHECK=CHECK+A:POKE
 X.A:NEXT:FOR X=&648C TO &66F4:READ A$:A
=VAL("&"+A$):CHECK=CHECK+A:POKE X.A:NEXT
:IF CHECK<>74321 THEN PRINT "ERROR EN DA
TAS":END
40 FOR X=0 TO 15:INK X.(PEEK(&648C+X)):N
EXT
50 PEN 1:LOCATE 8.1:PRINT"INSERTA MID. R
ESISTANCE Y PULSA TECLA":CALL &BB18:CALL
 &BD37:CALL &500D
60 DATA F3.DD.21.F5.A6.11.BB.00.CD.84.A6
.C3.36.A7.F3.11.8C.A4.21.8C.64.01.69.02.
ED.B0.11.50.00.21.27.50.01.0E.00.ED.B0.C
3.FF.4F.3E.06.32.3E.15.3E.35.32.DC.47.C3
.04.0F
70 DATA 02.14.0E.00.03.03.0F.0F.0F.0F.18
,18.14.14.1A.1A.00.00,06.F6.AF.ED.79.DD.
77,00.DD.2B.18.F9.D1.08.FE.01.06.7F.3E.1
0,ED.79.3E.54.ED.79.D9,E1.D9.D8,D9.C3.00
.00.3D.20.FD.A7.24.C8.06.F5
80 DATA ED.78.A9,E6,80.28.F5.06.7F.3E.10
.ED.79.79.2F.4F.D9.7D.3C.E6.0F.6F.F6,20.
D9,17.ED,79.37.C9.3D.20.FD.A7.24.C8.06.F
5.ED.78.A9.E6.80.28.F5.06.7F.3E.10.ED.79
.79.2F.4F.1F.3E.2A.17.ED.79
90 DATA 37.C9.06.F6.3E.10.ED.79.D9.E5.2E
.00.D9,21.AE.A4.E5.06.F5.ED.78.E6.80.4F.
CD,C0.A4.30.FB.21.15.04.10.FE.2B.7C.B5.2
0.F9.3E.0A.CD.C0.A4.30.EA.26.C4.3E.1C.CD
.C0.A4.30.E1.3E.DA.BC.38.F2
100 DATA 26.C4.3E.1C.CD.C0.A4.30,D3.3E.D
A.BC,38.E4.FD.21.F1.A6.FD.6E.00.26.C4.3E
.1C.CD.C0.A4.30.BE.3E.D7.BC.30.DD.2C.20.
EF.26.70.3E.1C.CD.C0.A4.30.AD.3E.1C.CD.C
0.A4.30.A6.7C.FE.CD.30.0E.FE
110 DATA 9C.30.CF.FD.23.FD.7D.FE.F5.20.C
B.18.C5,3E.0B.26.80.2E.08.3E.0B.18.02.3E
.09.CD.E6.A4.D0.3E.0B.CD.E6.A4.D0.3E.9F.
BC.CB.15.26,80.D2.93.A5.3E.1D.BD.C2.9E.A
4.00.AF.08.26.A1.2E.01.FD.21
120 DATA 00.AC.3E.04.18.17.3E.15.AD.C6.1
5.DD.77.00.DD.23.1B.26.A1.2E.01.2E.01.3E
.01.18.02,3E.09.CD.E6,A4.D0.3E.0B.CD.E6.
A4.D0,3E.C0.BC.CB.15.26.A1.D2.D3.A5,08.A
D,08,7A.B3.20,CE.C3.AA.A4,3E
130 DATA 15.AD.C6.15,DD,77.00.DD.23.1B,2
E.02.3E.04,26.B3.CD.70.A6.D0,FD.7E,04.B7
.28.5A,69.01.00.7F.00.00.00,FD.4E.00.FD.
46,01.DD.21.00,00.DD.09.4D.3E,01,2E.02,2
6.B3.CD.70.A6.D0.3E.7F.BD.28
140 DATA 03.32,F0.A6,2E,02.3E,08,26.B3.C
D.70.A6.D0,FD,5E.02.FD.56.03.69.01.05,00
.FD.09.4D.7B,B2,26.A1.2E.01,3E.01,C2.D5,
A5.11,AA,A4.ED.53.F1.A5,11.D8.A5.D5.ED.5
B.22.A7,C3.50.00,3E.06,00.00
150 DATA 18.B6.3E.0D.CD.E6.A4.3E.10.CD.E
6,A4.D0.3E.DB.BC.CB.15.26,B3.D2.6E.A6.C9
.CD.06.A5.21.00.80.06.FF.C5.1E.00,4B.16.
FF,06,F5.ED.78.E6.80.A9,28.50.1C.79.2F.E
6,80,4F.15.C2.92.A6.73,23.C1
160 DATA 10.E2.21.00.00.11.32.80.06.32.C
5.1A.06.00.4F.09.13.C1.10.F6.E5.21.00.00
.11.CD,80.06,32,C5,1A.06.00,4F.09.13.C1.
10,F6.C1.7C.B7.20.13.A7.ED.42.01.32.00.A
7,ED.42,D8.09.01,CD.FF,A7.ED.42.D0.3C.32
.F0.A6.C9.00.00.C3.A1.A6.00.1E.2A.28.22
```

MONTY PYTHON´S — PC






```
10 ' ------------------------------------------------------------
20 ' Cargador de MONTY PYTHON'S CGA POR JESUS PEREZ SICILIA
30 ' ------------------------------------------------------------
40 '
50 NB = 80: NL = NB / 20: A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
60 COLOR 6, 0, 0: CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 DIR = 0: DEF SEG = &H9000: OFFSET = 0
90 FOR W1 = 1 TO NL
100 CHECKSUM = 0: Z = 1: READ L$, SUMA
110 FOR W2 = 1 TO 39 STEP 2
120 B1$ = MID$ (L$,Z,1): B2$ = MID$ (L$,Z+1,1): Z = Z + 2
130 A1 = ASC(B1$): A2 = ASC(B2$)
140 NIB1 = A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2 = A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
150 BYTE = NIB1 * 16 + NIB2: CHECKSUM = CHECKSUM + BYTE: POKE DIR,
 BYTE: DIR = DIR + 1
160 NEXT W2
170 IF CHECKSUM <> SUMA THEN CLS: LOCATE 12, 29: PRINT "ERROR EN
 LINEA DATA "; W1: LOCATE 22, 1: STOP
180 NEXT W1
190 CLS: LIN = 7
200 D1 = &H11: D21 = &H21: D22 = &H22: D23 = &H27: D24 = &H28
210 B1 = 2
220 B21 = &HFE: B22 = &HE: B23 = &HB: B24 = &H28
240 LOCATE 1, 15: COLOR 7: PRINT "Cargador   MONTY PYTHON'S FLYING
 CIRCUS - C G A -": COLOR 6
250 LOCATE 3, 21: COLOR 2: PRINT "(C) JESUS PEREZ SICILIA  Córdoba
 1991": COLOR 6
260 LOCATE  9, 19: PRINT "¿ Elegir nº vidas iniciales (s/n) ? .. N"
270 LOCATE 11, 19: PRINT "¿ Vidas infinitas (s/n) ? ............ S"
290 GOSUB 440
300 IF X$ = "S" OR X$ = "s" THEN GOSUB 480: B1 = NGE ELSE Y$="N"
310 GOSUB 460: GOSUB 440
320 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN Y$ = "N" ELSE B21 = &H90: B22 =
 &H90: B23 = &H90: B24 = &H90: Y$ = "S"
350 GOSUB 460
360 LOCATE 20, 23: COLOR 0,3: PRINT " Pulsa  <Intro>  si es correcto
 ": COLOR 6,0: X$ = INPUT$(1): IF X$ <> CHR$(13) THEN 190
370 POKE D1,B1
380 POKE D21,B21: POKE D22,B22: POKE D23,B23: POKE D24,B24
400 CLS: LOCATE 12, 1: PRINT "Introduce el disco 1 de MONTY en la
 unidad A: y pulsa una tecla...": X$ = INPUT$(1)
410 CALL OFFSET
420 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT "El juego ya está modificado. Para
 jugar teclea 'PCGA' y pulsa <INTRO> ...": PRINT: PRINT
430 SYSTEM
440 LIN = LIN + 2: Y$ = "s": LOCATE LIN, 60: COLOR 4: PRINT CHR$(17);
 COLOR 6: X$ = INPUT$(1)
450 RETURN
460 LOCATE LIN, 58: PRINT Y$;"  "
470 RETURN
480 Y$ = "S": GOSUB 460: LOCATE LIN, 63: PRINT "Nº (1-9):       ";
 LOCATE LIN, 75: INPUT NGE: IF NGE < 1 OR NGE > 9 THEN 480
490 RETURN
500 '
64000 DATA "551E8CC88ED8BA820152E82300C6060E01035AE8", 2023
64001 DATA "2100BA620152E81300C70664000000C706660000", 1263
64002 DATA "005AE80A001F5DCBE80B00CD259DC3E80400CD26", 1975
64003 DATA "9DC3B800928ED828C0B9010029DBC30000000000", 1913
```

¡SÓLO MICRO HOBBY PODÍA HACERLO!

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

Un impresionante número con doble cinta. ...Porque nunca un verano empezó tan caliente, Microhobby te adelanta «todas» las novedades que podrás encontrar a partir de Junio.

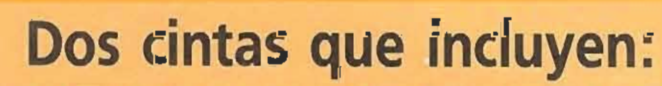


En este número:

Predator 2
Tour 91
Pick'n Pile
Exterminator
Mystical

- Dos fantásticos mapas de Night Shift y Switchblade, realizados por autoedición.
- Todas las novedades para Spectrum del European Computer Trade Show.
- Utilidades.- Música simultánea.
- Plus 3.- Creador de sectores de autoarranque.





Dos cintas que incluyen:

3 DEMOS JUGABLES:

«Megaphoenix» (Dinamic), «Mystical» (Infogrames), y «Hammerboy» (Dinamic).

5 JUEGOS COMPLETOS:

«Dynamite Dan» (Mirrorsoft), «Metrópolis» (Topo), «Nonamed» (Dinamic), «La aventura original» (AD) y «Triple Comando» (Dro).

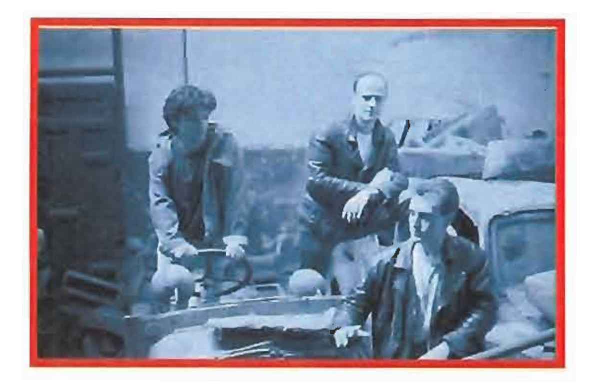
Y cargadores para: Extreme, Loopz, Switchblade, Autocrash, Megaphoenix, Starbowls y Zona 0.
Y la utilidad: Música Simultánea.

PANORAMA AUDIOVISIÓN

Por Santiago Erice

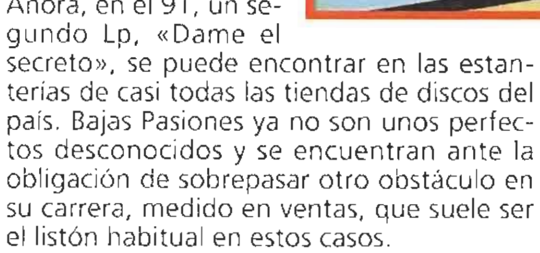
POP SIN MAS GAITAS

BAJAS PASIONES



Bajas Pasiones son conocidos más allá del círculo de amigos desde hace relativamente poco tiempo pero no son unos recién llegados al mundo de la música pop. El grupo se formó en 1983 y en el 85 vieron editado su primer mini-Lp, al que seguiría otro un año más tarde. Dado el escaso éxito comercial de ambos trabajos, pocos auguraban una carrera musical plena de éxitos; bueno..., sus integrantes estaban entre ellos. La formación ha sufrido varios cambios hasta el día de hoy, en que la integran Jose Luis del Amo (bajo y voz), Antonio Olazábal (guitarra) y Kostka García-Miñaur (batería).

En 1989 apareció su primer Lp, «Extrañas Palabras», de mayor repercusión aunque sin exagerar. Tuvo la virtud, sin embargo, de llamar la atención de los medios de comunicación, lo que permitió a Bajas Pasiones experimentar en propia carne la bilis de los periodistas y la alegría de una crítica positiva (que de todo hay en este valle de lágrimas). Ahora, en el 91, un segundo Lp, «Dame el secreto», se puede encontrar en las estanterías de casi todas las tiendas de discos del país. Bajas Pasiones ya no son unos perfectos desconocidos y se encuentran ante la obligación de sobrepasar otro obstáculo en su carrera, medido en ventas, que suele ser el listón habitual en estos casos.



Para sus detractores, Bajas Pasiones es un grupo de pop baboso más, uno de tantos que pululan por estos lares. No es tan sencillo. Les falta armonía a sus composiciones para conformarse con tal definición fácil. A veces, juegan con bases "princenianas" y en otras ocasiones están más cerca del rock; algunos temas invitan al baile con ritmos funky y no desdeñan incursiones en campos más lentos de baladas amorosas. Sus letras no se pierden por caminos complicados pero están construidas con el suficientemente mimo como para no estancarse en el estribillo fácil, pegadizo e insulso.

Bajas Pasiones es un bonito nombre para un grupo pop sin más gaitas. Que los calificativos los pongan otros, que ya se sabe que sobre gustos no hay nada escrito.

CLINT EASTWOOD EN SU SALSA

«EL CADILLAC ROSA»



Clint Eastwood es lo suficientemente conocido como para, a estas alturas, necesitar presentaciones. Digamos que en este caso es un tipo que vive de capturar a los presos que se escapan de las cárceles y, digamos también, que en esta película es más partidario de los métodos de disfraz (discjockey, empleado de casino...) que de los puños y las pistolas a la hora de enganchar a sus clientes. Su nuevo trabajo consiste en capturar a una dama de quien sólo sabe que fue vista por última vez conduciendo un cadillac rosa. Todo muy fácil si no fuera por las peculiares características de la señora: es madre de un bebé de ocho meses y huye con dinero falsificado de su marido, integrado en una banda de racistas psicópatas que "la gozan" haciendo toda clase de perrerías a quienes no comparten su particular forma de ver la vida (todos menos ellos, por supuesto).





Junto a Eastwood trabajan en «Cadillac Rosa» Bernardette Peters («Rompehuesos», «La última locura», «Annie», «Esclavos de Nueva York»), Timothy Carhart («Armas de mujer», «Buscando a Susan desesperadamente»), Jhon Dennis Johnston («Asesinato en Beverly Hills», «Calles de fuego») y Michael Des Barres.

El director de tales talentos es Buddy Van Horn, un reputado especialista de películas de acción que ha trabajado en numerosas ocasiones con Clint Eastwood (bastantes de la serie de Harry el sucio) y en cuyo "curriculum" puede citarse desde «El Cazador», pasando por «La puerta del cielo», hasta «Manhattan Sur».

Con tales precedentes no es difícil imaginarse de qué va «Cadillac Rosa». Acción, tiros y personajes cuadriculados. Alguna historia de amor. Eastwood haciendo, como siempre, el mismo personaje y, resulta obvio, lo interpreta a la perfección. Unas gotitas de humor. Suspense. Persecuciones. Exteriores perfectos. En definitiva, todos esos ingredientes que tan bien sabe mezclar Hollywood para crear una película vista ya mil veces pero siempre entretenida.

QUINCE AÑOS DE ROCK AND ROLL

BURNING

Más de quince años lleva Burning haciendo rock and roll. Ya son unos auténticos carrozas y, sin embargo, en sus conciertos las primeras filas (las de bronca, empujones y brazos arriba) no las ocupan gente de su edad (esos que ya no cumplen los treinta y cuyas frentes se amplían día a día), sino jovencitos imberbes. Y, para colmo, con intención de revitalizar a la banda, Burning tienen en las tiendas un doble Lp en directo con un buen puñado de canciones ya leyenda en la historia del rock del país: «Mueve tus caderas», «¿Qué hace una chica como tú en un sitio como éste?», «No es extraño que tú estés loca por mí», «Una noche sin ti» o el himno rockero por excelencia, «Johnny B. Goode». Y, como siempre que de un trabajo recopilatorio se trata, en éste doble disco les acompañan colegas como Loquillo, Rosendo, Miguel Ríos, Sabina o Antonio Vega, entre otros.

Burning, como es normal en una banda con tantos años en la carretera salvo que se les llame Rolling Stones, –la excepción a la regla–, han conocido muchos cambios en su formación inicial. Sólo Pepe Risi y Johnny se mantienen como nucleo y alma del popular grupo.



Originarios del madrileño barrio de La Elipa, nunca han dejado de ser unos macarras de gafas oscuras, chupas de cuero y vaqueros. Urbanos, sus canciones hablan de historias cotidianas que transcurren en barrios de asfalto. Duros apuestan por la intensidad y la pasión. Fieles a su forma de ser, no se han apuntado a las "noches del hipódromo". Rock & Roll como se hacía antes, antes de que la palabra "auténtico" fuera más un insulto para oportunistas que una seña de identidad como contraposición a montajes de laboratorio.

CINE NEGRO CON COLORINES

«LA MUERTE GOLPEA DOS VECES»

Jhon Dahl, el director de «La muerte golpea dos veces», no ha sido muy original a la hora de escoger título para su primer largometraje (dos veces también llamó el cartero en un mítico título de cine y novela negros reactualizado en numerosas versiones) Tampoco pretendía serlo. «La muerte golpea dos veces» es un film pensado como homenaje al cine negro de antes y, como tal, es una larga sucesión de tributos a éste género con más vidas que los gatos. El detective protagonista de la película debe bastante de su personalidad a clásicos como Bogart, «Sueño eterno» y Philip Marlowe. La enigmática mujer que le lía ya ha sido descrita por Raymond Chandler o James M. Cain. La aventura que corren guarda similitudes con «El final de la escapada». Y el amiguito de ella es tan peligroso como manda el género.

«La muerte golpea dos veces» es un thriller galardonado por los europeos pleno de acción y misterio, y lleno de ese destino inmutable que arrastra a los héroes de ficción. Van Kilmer interpreta a Jack Andrews el investigador privado, un actor que hace furor entre las jovencitas tras sus apariciones en «Willow», «Top Gun» o «Escuela de Genios». La mujer fatal es Fay Forrester, que antes trabajó en «Willow», «Surrender» o «Conspiración para matar a un cura». Y su amiguito es Michael Madsen, tan conocido como actor de teatro y de televisión como de cine («Juegos de guerra», «El mejor»).

Este trío de personajes se ve envuelto en un buen follón que empieza cuando los dos últimos, Fay Vince, cometen un atraco que termina en asesinato. Ambos se pelean y Fay escapa con el botín. Pronto se cruza en su camino el detective privado Jack Andrews (viudo, arruinado, jugador y borrachín al que engatusa con sus encantos. Mientras tanto, por supuesto, Vince no se conforma con quedarse sin dinero y sin chica, y persigue a la pareja. El argumento para una clásica película de cine negro está servido.

LOS BEACH BOYS ESPAÑOLES

TENNESSEE





Roberto, Amancio, Gregorio e Isidro son Tennessee, los Beach Boys españoles sin más historias. De su cuarto Lp, «Una noche en Malibú», vendieron un cuarto de millón de copias y del quinto, «Llueve en mi corazón», recientemente editado, se comprarán más todavía. ¿Por qué, entonces, tanta crítica? ¿Acaso engañan a alguien? ¿Tal vez han negado sus orígenes? ¿Dan gato por liebre? ¿Han ocultado sus objetivos y gustos musicales? ¿Por qué no se puede hacer en los 90 música de los 50? ¿Es un pecado tener fans o que las niñas suspiren por sus caritas de chicos buenos? Rockabilly, sonido playero, canciones de amor a la luz de la luna, du duá, adolescencia... Así son Tennessee. Y así fue Elvis Presley (¿o alguien piensa que el "rey" rodó películas con otras intenciones?) Y así fueron Beach Boys (nada que ver con la vergüenza ajena de su última visita a España). Y así han sido y son tantos y tantos santones de la música pop-rock idolatrados por los enteraos del lugar, perdonan la viga en sus gustos y agigantan la paja en los ajenos.

Probablemente, a ese papá y a esa mamá que fueron hippies y dicen que vivieron el mayo del 68 les parecerá horrible que sus hijos pongan a Tennessee en el maravilloso compacto, último modelo, que acaban de comprar. Incluso, hasta es posible que den la tabarra. ¿Antídoto contra tales batallitas? Una traducción a tiempo de las letras de sus grupos americanos o inglese favoritos, son bastante más estúpidas e insulsas que las de Tennessee. Y si esto no funciona, basta pinchar alguna canción escogida después de otra de las susodichas "rockstars": las coincidencias son como las de dos gotas de agua. ¿Qué tampoco surte efecto? Deja a papá y a mamá con sus historias, no hay más sordo que el que no quiere oir ni más ignorante que el que se vanagloria de serlo sin saberlo.

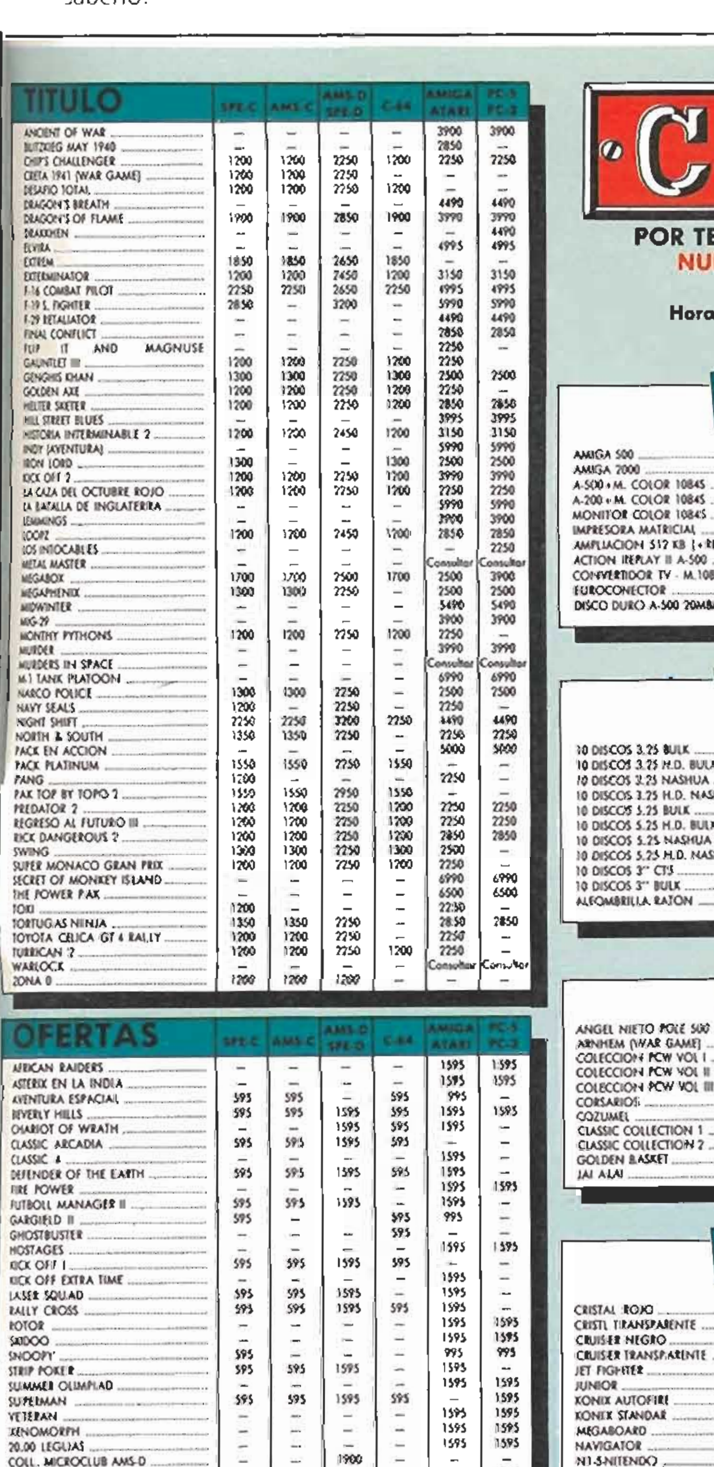
GUITARRAS, CANCIONES DIVERTIDAS Y CHICAS SEXY

AEROLINEAS FEDERALES

Inevitablemente en un grupo de Vigo como Aerolíneas Federales, el humor y la diversión son determinantes. ¡Mensajes trascendentes y disquisiciones filosóficas para la universidad!; ellos son sólo un conjunto pop. Si buscas existencialismos trascendentales o mensajes profundos de esos que nadie entiende, te has equivocado de música. Si piensas que tu tocadiscos no es un invento de la vida moderna para ayudarte a rezar el rosario, entonces... ¿quién sabe? A lo mejor Aerolíneas Federales da respuesta al lado menos oscuro de tu personalidad, a ese de pensamientos vanales marcado por una borrachera, una juerga o una chica que no te hace ni puñetero caso.

«Una o ninguna» es el quinto Lp de la banda. Sus seguidores habrán notado que ya no está Coral, ha sido sustituida por Silvia nueva acompañante de Rosa en las voces y en los contoneos de caderas picantes. Juntas mantienen esa filosofía de la banda que rinde pleitesía a la nena sexy, un poco Lolita y un poco mujer fatal, que se ríe de los enamoramientos absurdos de los chicos que pululan a sus pies. Si hicieras caso a mamá, no perderías la cabeza por tales elementos, ¡esas chicas no te convienen chaval! Y decorando musicalmente un sonido de guitarras cada vez más duro. No muchos acordes ni variaciones, que ya demostraron Ramones hace mucho que el éxito no está siempre reñido con la originalidad y las complicaciones acústicas. Más bien demostraron lo contrario: cuanto más simple y reiterativo, más genio.

Eso sí, mucha marcha y más vibraciones. A desmadrarse tocan, que los pies se hicieron para bailar (aunque más de uno los use para pensar). Guitarras, chicas sexy y canciones divertidas. No pidas más a Aerolíneas Federales porque te llevarás un disgusto.





TOUR 91

Cambiate de marcha y
apuntate a la más Popular de las Pruebas Ciclistas

El simulador definitivo del Ciclismo Profesional





SERRANO 240 • 28016 MADRID • TEL. (91) 458 16 58* • FAX (91) 563 46 41